

The logo for N-GAGE QD. The 'N' is red, and the 'GAGE' is white. The 'QD' is in a stylized orange font. The background features a large, dark, circular pattern of concentric squares that create a tunnel-like effect.

N·GAGE QD

The title 'ANVÄNDARHANDBOK' is written in orange capital letters. It is positioned below a horizontal line that has a yellow and orange gradient and a wavy, circuit-like end on the right side.

ANVÄNDARHANDBOK

NOKIA



KONFORMITETSDEKLARATION Vi, NOKIA CORPORATION, tillkännager under vårt ensamma ansvar att produkten RH-29 uppfyller villkoren i följande EU-direktiv: 1999/5/EG. Det finns en kopia av konformitetsdeklarationen på [http://www.nokia.com/phones/declaration\\_of\\_conformity/](http://www.nokia.com/phones/declaration_of_conformity/)

Copyright © 2004 Nokia. Alla rättigheter förbehållna.

Reproduktion, överföring, distribution eller lagring av delar av eller hela innehållet i detta dokument i vilken som helst form, utan föregående skriftlig tillåtelse från Nokia, är förbjuden.

Nokia, Nokia Connecting People, N-Gage och N-Gage QD är registrerade varumärken som tillhör Nokia Corporation. Andra produkt- och företagsnamn som det hänvisats till kan vara varukännetecken eller näringskännetecken som tillhör sina respektive ägare.

Nokia tune är ett ljudmärke som tillhör Nokia Corporation.

**symbian**

This product includes software licensed from Symbian Ltd © 1998-2004. Symbian and Symbian OS are trademarks of Symbian Ltd.



Java™ and all Java-based marks are trademarks or registered trademarks of Sun Microsystems, Inc.

Bluetooth is a registered trademark of Bluetooth SIG, Inc.

Stac®, LZS®, ©1996, Stac, Inc., ©1994-1996 Microsoft Corporation. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, and 5414425. Other patents pending.

Hi/fn®, LZS®, ©1988-98, Hi/fn. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, and 5414425. Other patents pending.

Part of the software in this product is © Copyright ANT Ltd. 1998. All rights reserved.

m-Router Connectivity Components © 2000-2002 Intuwave Limited. All rights reserved. ([www.intuwave.com](http://www.intuwave.com))

US Patent No 5818437 and other pending patents. T9 text input software Copyright (C) 1997-2004. Tegic Communications, Inc. All rights reserved.

Nokia utvecklar ständigt sina produkter. Nokia förbehåller sig rätten att göra ändringar och förbättringar i de produkter som beskrivs i detta dokument utan föregående meddelande.

Under inga omständigheter skall Nokia vara ansvarigt för förlust av data eller inkomst eller särskild, tillfällig, följdskada, eller indirekt skada, oavsett orsaken till förlusten eller skadan.

Innehållet i detta dokument gäller aktuella förhållanden. Förutom vad som stadgas i tillämplig tvingande lagstiftning, ges inga garantier av något slag, varken uttryckliga eller underförstådda, inklusive, men utan begränsning till, garantier avseende produktens allmänna lämplighet och/eller lämplighet för ett särskilt ändamål, vad gäller riktighet, tillförlitlighet eller innehållet i detta dokument. Nokia förbehåller sig rätten att ändra detta dokument eller återkalla det utan föregående meddelande.

Tillgång till särskilda produkter kan variera efter region. Vänligen kontrollera detta med din närmaste Nokia-återförsäljare.

Exportreglering

Denna enhet kan innehålla artiklar, teknik eller programvara som faller under exportlagar och regleringar från USA eller andra länder. Avvikelser i strid med lagen är förbjudet.

9311157

UTGÅVA 2 SV

# Innehåll

<b>SÄKERHETSINFORMATION .....</b>	<b>7</b>	Tips för effektivare användning .....	20
<b>Komma igång.....</b>	<b>10</b>	<b>Ditt spelset.....</b>	<b>21</b>
Sätta i SIM-kortet och batteriet .....	10	Anpassa spelsetet.....	21
Ladda batteriet.....	12	Snabbval i vänteläge.....	22
Slå på och stänga av spelsetet .....	12	Viktiga indikatorer som visas i vänteläge.....	22
Knappar och delar .....	13	Minneshantering .....	23
Om displayen.....	14	Visa minnesförbrukning.....	23
Knappplås.....	14	Frigöra minne .....	24
Sätta i ett minneskort och spelkort.....	14	Verktyg för minneskort.....	24
Mata ut ett minneskort .....	15	Formatera ett minneskort.....	25
Spela ett spel .....	16	Säkerhetskopiera och återställa information .....	25
Spara energi när du spelar .....	16	Låsa minneskort.....	25
Starta ett spel för flera spelare.....	16	Volymkontroll .....	26
Spelhanterare – Hantera spelinformation.....	16	<b>Telefon .....</b>	<b>27</b>
Säkerhetskopiera och återställa spelinformation.....	17	Ringa ett samtal .....	27
Startprogram för N-Gage Arena .....	17	Snabbuppringning av telefonnummer.....	28
Innan du använder startprogrammet för N-Gage Arena .....	18	Ringa konferenssamtal (nätjänst) .....	28
Ansluta till N-Gage Arena.....	18	Svara på eller avvisa samtal.....	28
Registrering och inloggning .....	19	Samtal väntar (nätjänst).....	29
Uppdatera startprogrammet för N-Gage Arena..	19	Alternativ under samtal.....	29
Hjälp.....	19	Vidarekoppla samtal (nätjänst).....	30
		Logg – samtalslistor och allmän logg .....	30

Samtalslista .....	30
Samtalslängd .....	31
Samtalskostnad (nätjänst) .....	31
GPRS-mätare .....	32
Visa den allmänna loggen .....	32
Logginställningar .....	33
SIM-katalog och andra SIM-tjänster .....	33

## **Inställningar .....34**

Ändra inställningarna .....	34
Enhetsinställningar .....	34
Allmänt .....	34
Vänteläge .....	35
Display .....	35
Samtalsinställningar .....	35
Inställningar för anslutning .....	37
Om dataanslutningar och kopplingspunkter .....	37
Skapa en kopplingspunkt .....	38
Kopplingspunkter .....	38
GPRS .....	41
Dataöverföring .....	41
Datum och tid .....	42
Säkerhet .....	42
Enhet och SIM .....	42
Certifikathantering .....	44
Samtalsspärr (nätjänst) .....	45
Operatör .....	46
Tillbehörsinställningar .....	47

## **Kontakter (Telefonbok).....48**

Spara namn och nummer – Skapa och redigera kontaktkort .....	48
Kopiera kontakter mellan SIM-kortet och enhetens minne .....	49
Lägga till ringsignal för kontaktkort eller grupp .....	49
Röststyrd uppringning .....	49
Lägga till röstmärke för telefonnummer .....	50
Ringa samtal genom att uttala röstmärke .....	50
Skapa kontaktgrupper .....	51
Ta bort medlemmar från en grupp .....	51

## **Bilder.....52**

Bilder – Visa bilder .....	52
Skärmdump .....	52
Ändra inställningar för Skärmdump .....	53
Videospelare .....	53
Ta emot ett videoklipp i ett meddelande .....	54

## **Meddelanden .....55**

Skrika text .....	56
Normal textinmatning .....	56
Automatisk textigenkänning – Ordbok .....	57
Kopiera text till urklipp .....	58
Skrika och skicka meddelanden .....	59
Inställningar för MMS .....	60
E-postinställningar .....	61
Inkorgen – ta emot meddelanden .....	61

Ta emot multimedieobjekt .....	61	Kalendervyer .....	76
Ta emot logotyper, toner, visitkort, kalenderposter och inställningar .....	62	Att göra – Uppgiftslista .....	76
Ta emot servicemeddelanden .....	63	<b>Extrafunktioner .....</b>	<b>78</b>
Mina mappar .....	63	Kalkylator .....	78
Brevlåda .....	63	Kompositör .....	78
Öppna brevlådan .....	63	Omvandlare – räkna om mått .....	79
Hämta e-postmeddelanden från brevlådan .....	64	Definiera en basvaluta och valutakurser .....	80
Radera e-postmeddelanden .....	65	Anteckningar .....	80
Avbryta anslutningen till brevlådan .....	65	Klocka .....	81
Utkorg – Meddelanden som väntar på att skickas ....	66	Ställa in alarm .....	81
Visa meddelanden på ett SIM-kort .....	66	Röstinspelning .....	81
Cell broadcast (nättjänst) .....	67	Gå till .....	82
Redigeraren för Servicekommando .....	67	Lägga till genväg .....	82
Meddelandeinställningar .....	67	<b>Internet .....</b>	<b>83</b>
Inställningar för SMS .....	67	Grundläggande steg för Internet-åtkomst .....	83
Inställningar för MMS-meddelanden .....	68	Ta emot inställningar i ett SMS .....	83
Inställningar för e-post .....	70	Knappa in inställningarna manuellt .....	83
Inställningar för servicemeddelanden .....	71	Vyn Bokmärken .....	84
Inställningar för Cell broadcast (nättjänst) .....	72	Ansluta .....	84
Inställningar för mappen Annat .....	72	Anslutningssäkerhet .....	85
<b>Profiler .....</b>	<b>73</b>	Läsa .....	85
Ändra profilen .....	73	Avsluta en anslutning .....	86
Anpassa profiler .....	74	Tömma cacheminnet .....	86
<b>Kalender och Att göra .....</b>	<b>75</b>	Inställningar för Internet .....	86
Skapa kalenderposter .....	75		

**Program och Hanterare.....87**

Om installation av program och programvara.....87

Program (Java™) .....88

Installera program.....88

Programhuvudvy.....88

Programinställningar.....89

Hanterare – installera och ta bort programvara.....89

Installera program.....89

Ta bort program.....90

**Anslutbarhet .....91**

Bluetooth-anslutning.....91

Bluetooth-inställningar.....92

Skicka data via Bluetooth.....92

Koppla ihop enheter .....93

Ta emot data via Bluetooth.....94

Stänga av Bluetooth.....94

Ansluta till en dator via Bluetooth.....94

Använda CD-ROM-skivan.....94

**Information om batteri.....95**

Ladda och ladda ur.....95

**SKÖTSEL OCH UNDERHÅLL.....95****YTTERLIGARE****SÄKERHETSINFORMATION.....96****Index ..... 100**

# SÄKERHETSINFORMATION

Läs igenom dessa enkla anvisningar. Att inte följa dem kan vara farligt eller olagligt. Läs hela användarhandboken för mer information.



**SLÅ PÅ ENHETEN DÄR DET ÄR SÄKERT** Slå inte på enheten där det är förbjudet att använda den eller där den kan vålla störningar eller fara.



**TRAFIKSÄKERHETEN KOMMER I FÖRSTA HAND** Följ den lokala lagstiftningen. När du kör bil bör du alltid se till att hålla händerna fria för själva körningen. Tänk på trafiksäkerheten i första hand.



**STÖRNINGAR** Alla trådlösa enheter kan drabbas av störningar som kan påverka deras prestanda.



**STÄNG AV ENHETEN PÅ SJUKHUS** Följ alla föreskrifter och regler. Stäng av enheten när du befinner dig i närheten av medicinsk utrustning.



**STÄNG AV ENHETEN I FLYGPLAN** Följ alla föreskrifter och regler. Trådlösa apparater kan orsaka störningar i flygplan.



**STÄNG AV ENHETEN PÅ BENSINSTATIONER** Använd inte enheten vid bensinstationer. Använd den inte nära bränsle och kemikalier.



**STÄNG AV ENHETEN VID SPRÄNGNING** Följ alla föreskrifter och regler. Använd inte enheten under sprängning.



**ANVÄND ENHETEN PÅ RÄTT SÄTT** Använd bara i normal position, enligt produktokumentationens anvisningar. Vidrör inte antennen i onödan.



**KVALIFICERAD SERVICE** Installation eller reparation av produkten får endast utföras av kvalificerad personal.



**TILLBEHÖR OCH BATTERIER** Använd bara godkända tillbehör och batterier. Anslut inte inkompatibla produkter.



**VATTENBESTÄNDIGHET** Enheten är inte vattenbeständig. Skydda den mot fukt.





**SÄKERHETSKOPIOR** Kom ihåg att göra säkerhetskopior eller skriftliga anteckningar av all viktig information.



**ANSLUTA TILL ANDRA ENHETER** Innan du ansluter till någon annan enhet bör du läsa säkerhetsinstruktionerna i dess användarhandbok. Anslut inte inkompatibla produkter.



**NÖDSAMTAL** Kontrollera att enhetens telefonfunktion är påslagen och att signalstyrkan är tillräcklig. Tryck på  så många gånger som behövs för att rensa displayen och återgå till startskärmen. Slå nödnumret och tryck sedan på . Ange var du befinner dig. Avbryt inte samtalet förrän du blir ombedd att göra det.

## OM ENHETEN

Den trådlösa enhet som beskrivs i denna handbok har godkänts för användning i EGSM 900- och GSM 1800-nätet. Kontakta operatören om du vill veta mer om olika nät.

När du använder denna enhets funktioner, lyd alla lagar samt respektera andras personliga integritet och lagstadgade rättigheter.



**Varning!** Innan du kan använda enhetens funktioner, förutom väckarklockan, måste du slå på enheten. Slå inte på enheten där den kan vålla störningar eller fara.

## Nättjänster

Innan du kan använda telefonen måste du ha ett avtal med en operatör. Många av enhetens funktioner är beroende av funktionerna i nätet. Nättjänsterna kanske inte är tillgängliga i alla nät, eller så kan du vara tvungen att göra särskilda överenskommelser med operatören innan du kan använda nättjänsterna. Operatören kan behöva ge dig ytterligare instruktioner för hur de används, samt förklara vilka kostnader som gäller. En del nät har begränsningar som påverkar hur du kan använda nättjänsterna. En del nät stöder exempelvis inte alla språkberoende tecken och tjänster.

Operatören kan ha begärt att vissa funktioner ska urkopplas eller inte aktiveras för enheten. I så fall visas de inte på enhetens meny. Kontakta operatören om du vill ha mer information.

## Batterier, laddare och tillbehör

Kontrollera modellnumret på alla laddare innan de används till denna enhet. Denna enhet är avsedd att användas med ström från ACP-12 och LCH-12.



**Varning!** Använd endast batterier, laddare och tillbehör som godkänts av Nokia för användning med just denna modell. Om andra tillbehör kopplas in kan telefonens typgodkännande och garanti bli ogiltiga, dessutom kan det innebära en fara.



Kontakta återförsäljaren om du vill veta vilka godkända tillbehör som finns tillgängliga. När du kopplar ur något tillbehör från ett vägguttag: Håll i kontakten, aldrig i sladden.

Enheten och tillbehören kan innehålla smådelar. Förvara dem utom räckhåll för småbarn.

# Komma igång

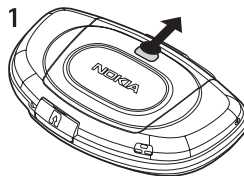
## Sätta i SIM-kortet och batteriet



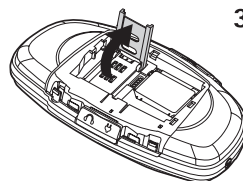
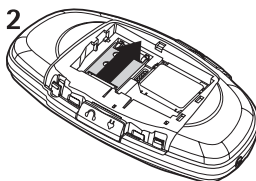
**Obs:** Stäng alltid av telefonen och ta bort laddaren eller andra enheter innan du avlägsnar skalet. Förvara och använd alltid enheten med skalet på.

Förvara alla SIM-kort utom räckhåll för barn. Vänd dig till SIM-kortets återförsäljare om du vill ha information om kortets tillgänglighet och användning. Detta kan vara tjänstleverantören, operatören eller en annan försäljare.

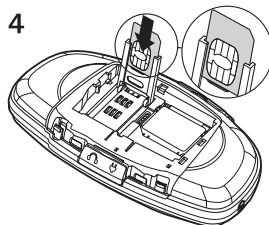
- 1 Vänd spelkonsollens baksida mot dig. Tryck på låsspärren (1) och skjut skalet i pilens riktning.



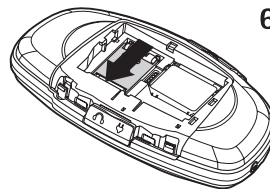
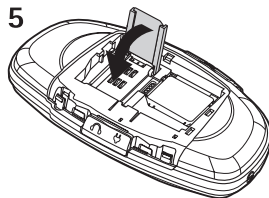
- 2 Lossa SIM-kortshållaren genom att skjuta hållaren i pilens riktning (2) och öppna den (3).



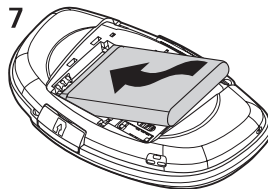
- 3 Placera SIM-kortet i hållaren (4). Kontrollera att SIM-kortets snedskurna hörn pekar uppåt från hållaren och att kortets guldfärgade kontaktyta är vänd mot kontaktarna på enheten.



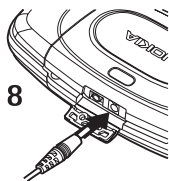
- 4 Stäng SIM-kortshållaren (5) och lås den på plats (6).



- 5 Sätta i batteriet (7).

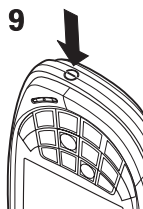


- 6 Sätt tillbaka baksideskalet.



## Ladda batteriet

- 1 Öppna spärren med markeringen . Anslut sladden till spelsetet (8).
- 2 Anslut laddaren till ett nätuttag. Indikatorstapeln i displayen börjar stiga. Spelsetet kan användas när det laddas. Om batteriet är helt tomt kan det ta några minuter innan laddningsindikatorn visas.
- 3 Batteriet är helt fulladdat när indikatorn slutat stiga. Koppla loss laddaren från spelsetet först och sedan från nätuttaget.



## Slå på och stänga av spelsetet

- Håll ned på-/av-knappen (9).

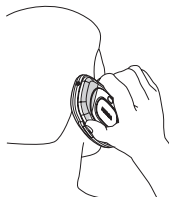
Om du uppmanas att ange en PIN-kod knappar du in koden (\*\*\*\* visas) och trycker på .  
**OK.** PIN-koden följer vanligtvis med SIM-kortet.

Om du uppmanas att ange en låskod knappar du in låskoden (\*\*\*\* visas) och trycker på .  
**OK.** Grundinställningen för låskoden är **12345**. Se [Enhet och SIM](#), sid. 42.

Enheten har en inbyggd antenn. **Obs:** Liksom med andra radiosändare bör man undvika onödig kroppskontakt med antennen när enheten är påslagen. Kontakt med antennen påverkar samtalets kvalitet, och kan göra att enheten förbrukar mer ström än annars. Genom att undvika kroppskontakt med antennen när du använder enheten optimerar du antennens prestanda och batteriets livslängd.



**NORMAL POSITION:** Håll enheten med antennen riktad uppåt och över axeln.

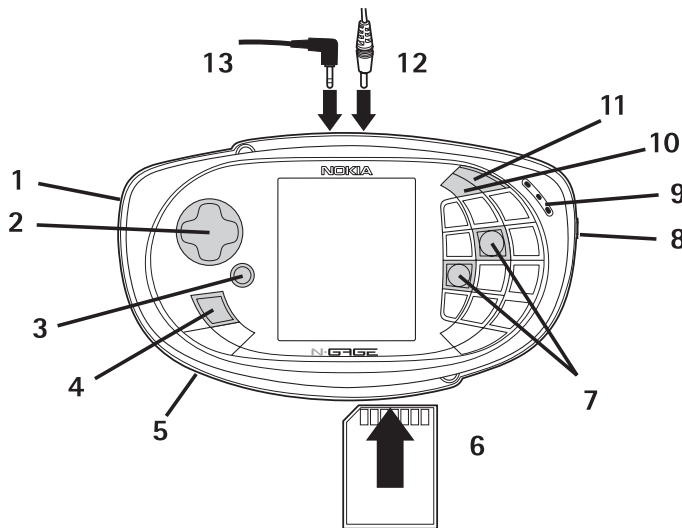




# Knappar och delar

- 1 Mikrofonen sitter på sidan.
- 2 Styrknapp för spel och för att flytta runt.
- 3 Knappen OK väljer, accepterar och aktiverar.
- 4 Menyknappen öppnar huvudmenyn.
- 5 Högtalaren sitter på baksidan.
- 6 Plats för minneskort och spelkort.
- 7 och är de primära spelknapparna.
- 8 På-/av-knappen sitter på sidan.
- 9 Hörlur.
- 10 Redigeringsknappen öppnar en lista med kommandon när du redigerar text, till exempel **Kopiera**, **Klipp ut** och **Klistra in**.
- 11 Raderingsknappen tar bort text och objekt.
- 12 Laddarkontakt.
- 13 Headsetkontakt.



**Varning!** När du använder ett headset kan din förmåga att höra omgivningens ljud påverkas. Använd inte ett headset i situationer där det kan hota säkerheten.








 **Tips!** Tryck på  en gång, välj **Lås knappsats** och tryck på **OK**.

## Om displayen


Det kan förekomma ett mindre antal missfärgade eller ljusa prickar på skärmen. Så är det med den här typen av display. Vissa displayer kan ha bildpunkter eller prickar som förblir på eller av. Det är helt normalt och är inte ett fel.

## Knapplås

Använd knapplåset för att inte knapparna ska tryckas ned av misstag.

- **Låsa:** I vänteläge håller du ned  och . När knapparna är låsta visas .
- **Låsa upp:** Tryck på  och .

Om du har tillåtit spel att starta automatiskt och du sätter i ett spelkort i spelsetet, avaktiveras knapplåset automatiskt.

När knappsatsen är låst kan det ändå vara möjligt att ringa det nödnummer som finns inprogrammerat i enheten. Slå nödnumret och tryck på .

## Sätta i ett minneskort och spelkort

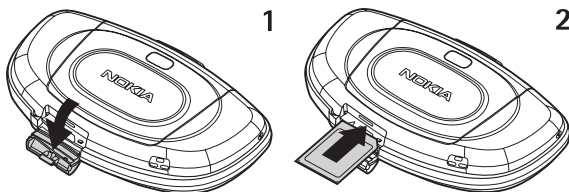
Förvara alla spel- och minneskort utom räckhåll för barn.


Använd endast kompatibla multimediekort (MMC) tillsammans med enheten. Andra minneskort, som Secure Digital-kort (SD), passar inte på MMC-kortplatsen och är inte kompatibla med enheten. Om du använder ett inkompatibelt minneskort kan både minneskortet och enheten skadas, och data som lagrats på det inkompatibla kortet kan gå förlorade.

Du kan köpa ett flertal spel till spelsetet N-Gage. Varje N-Gage-spel levereras på ett separat skrivskyddat minneskort (MMC). Speldata, som resultat, sparas i spelsetets minne, inte på N-Gage-spelkortet. Kontakta en godkänd Nokia-spelförsäljare eller besök [www.n-gage.com](http://www.n-gage.com) om du vill ha information om vilka olika spel som finns.

Du kan köpa kompatibela Flash-minneskort (MMC) om du behöver extra lagringsutrymme. Se Verktyg för minneskort, sid. 24.


- 1 Öppna korthållaren (1).
- 2 Sätta i ett spelkort eller ett minneskort (2). Tänk på att alla program som är öppna på enheten stängs om du sätter i ett spel- eller minneskort.
- 3 Stäng korthållaren.




Om du sätter i ett spelkort startar spelet automatiskt. Spelikonen läggs automatiskt till längst ned på huvudmenyn. Information som sparas på ett minneskort markeras med  i olika program.

## Mata ut ett minneskort



**Viktigt!** Ta inte bort minneskortet mitt i en åtgärd när  blinkar i övre högra hörnet på displayen. Om du tar bort kortet mitt i en åtgärd kan det skada både minneskortet och enheten samt de data som lagras på kortet.

- 1 Tryck på  och välj **Ta ut minneskort** (bara tillgängligt om det finns ett minneskort i enheten).
- 2 Vänta tills texten *Minneskortet kan tas ut* visas och ta sedan ut kortet.



**Tips!** Gå till

**Verktyg**→



**Inställningar**→ **Enhet**→

**Allmänt** ställ in **Starta spel autom.** på **Av**, om du inte vill att spelet ska starta automatiskt när ett spel sitter i enheten.



**Tips!**

På [www.n-gage.com](http://www.n-gage.com) finns mer information om tillgängliga spel och serviceinställningar för spel.

 **Tips!** Om du vill börja spela ett spel när ett spelkort sitter i enheten trycker du på  i vänteläge.

Alternativ i huvudvyn i  
Spelhanteraren:  
**Filinformation, Radera,  
Säkerhetskopiera,  
Återställ från kort,  
Markera/Avmarkera,  
Inställningar, Hjälp och  
Avsluta.**

## Spela ett spel

Sätt i ett spelkort. Se Sätta i ett minneskort och spelkort, sid. 14. Spelet startar automatiskt och knappsatsen låses upp.




**Obs!** Avsluta alltid spelet innan du tar ut spelkortet ur spelsetet.

Du kan använda de primära spelknapparna  och  när du spelar spel. Andra knappar kanske används, det beror på spelet. Följ instruktionerna som medföljde spelet.



**Obs!** Spel förbrukar batteriström, vilket förkortar spelsetets drifttid.

## Spara energi när du spelar


- Du kan minska ljusstyrkan. Tryck på  och gå till **Verktyg**→**Inställn.**→**Enhet**→**Display**→**Ljusstyrka**. Välj **Val**→**Ändra**.
- Använd ett headset för att lyssna på spelljuden när du spelar.
- Stäng av Bluetooth när du inte använder den.

## Starta ett spel för flera spelare



Vissa spel kan spelas av flera spelare samtidigt om ni är flera som har samma spel på kompatibla enheter. Spelet sker via en Bluetooth-anslutning. Innan ni börjar spela ett spel för flera spelare, måste Bluetooth-inställningarna för enheterna vara kompatibla. Se Bluetooth-anslutning, sid. 91. Information om hur du startar spelet, olika nivåer, extrafunktioner, mm. finns i instruktionerna som medföljde spelet.



## Spelhanterare – Hantera spelinformation

Tryck på  och välj **Verktyg**→**Spelhant.** om du vill visa och hantera spelrelaterade filer. Du kan ta bort filer som inte behövs längre för att frigöra minne, eller säkerhetskopiera och återställa filer till och från ett minneskort.



- Om du vill se detaljer om spelinformationsfiler, till exempel filtyp och storlek, så bläddrar du till filen och väljer **Val**→ **Filinformation**. Du kan också trycka på  och  för att bläddra igenom detaljerna.
- Om du vill radera en fil bläddrar du till filen och väljer **Val**→ **Radera**.
- Om du vill ändra utseendet på Spelhanteraren och ange hur filer ska grupperas och sorteras trycker du på **Val**→ **Inställningar**.

## Säkerhetskopia och återställa spelinformation

- Om du vill säkerhetskopia information från minnet i spelkonsolen till ett minneskort så bläddrar du till filen som du vill säkerhetskopia och väljer **Val**→ **Säkerhetskopia**.
- Om du vill återställa spelinformation från minneskortet till minnet i spelkonsolen väljer du **Val**→ **Återställ från kort**. Bläddra till filen som du vill återställa och välj **Val**→ **Återställ**.



**Tips!** Du kan säkerhetskopia spelfiler, till exempel toppresultat, till ett minneskort. Därefter kan du använda återställningsfunktionen för att kopiera filerna till en annan kompatibel enhet.

Copyrightskydd kan göra att vissa bilder, ringsignaler och annat innehåll inte kan kopieras, ändras, överföras eller vidarebefordras.

Skyddade filer är markerade med **Ej kopierbart** i filinformationen och kan inte användas på andra enheter. **Kopierbart** filer kan användas på andra kompatibla enheter.



## Startprogram för N-Gage Arena

Startprogrammet för N-Gage Arena är ett program som ger dig tillgång till spelforumet N-Gage Arena direkt från spelsetet. Medlemmar i N-Gage Arena kan bland annat kommunicera med varandra, hämta exklusivt innehåll, se globala resultatlistor, delta i turneringar samt hämta spel- och gruppnyheter.




**Tips!** Mer information om N-Gage Arena, till exempel spel, aktiviteter och support, finns på <http://arena.n-gage.com>.

### Typen av spelfiler:

**Spelinformation** – Filer som krävs för att du ska kunna spela ett spel, till exempel spelljud.  
**Speltillägg** – Valfria spelfiler, till exempel extra nivåer.

**Användarinformation** – Filer som sparas när du spelar spel, till exempel olika typer av resultat som du uppnår.



**Tips!** Om du vill kontrollera dina kopplingspunkter eller ange inställningar för en kopplingspunkt kan du trycka på  och välja **Verktyg**→  
**Inställningar**→  
**Anslutning**→  
**Kopplingspunkter**.

## Innan du använder startprogrammet för N-Gage Arena


För att kunna använda startprogrammet för N-Gage Arena måste du abonnera på en GPRS-tjänst. För tillgänglighet och abonnemang på en GPRS-tjänst kontaktar du din nätoperatör eller nätoperatör/leverantör. Observera att GPRS-anslutningar och -överföringar kan kräva ytterligare avgifter.

Du måste också ha en Internet-kopplingspunkt (IAP) definierad i spelsetet. Du kan få inställningarna för Internet-kopplingspunkten i ett speciellt textmeddelande från nätoperatören eller nätoperatören/leverantören, eller också kan du knappa in inställningarna manuellt. Spelsetet kan också ha Internet-kopplingspunkterna förinställda från nätoperatören/leverantören.

Du kan beställa Internet-kopplingspunkter samt WAP, MMS och e-postinställningar från supportplatsen på N-Gages webbplats på <http://support.n-gage.com/>. Inställningarna kommer att skickas till ditt spelset som ett textmeddelande. Följ anvisningarna i meddelandet för att spara inställningarna. Länkar till olika länders webbsidor för N-Gage på flera olika språk hittar du på <http://www.n-gage.com/select.html>.

## Ansluta till N-Gage Arena

Det finns tre sätt att nå N-Gage Arena:

- Använda startprogrammet för N-Gage Arena i spelsetet. Tryck på  och välj **N-Gage Arena**.
- Med en kompatibel dator. Gå till webbplatsen N-Gage Arena på <http://arena.n-gage.com>.
- När du spelar ett N-Gage Arena-spel. Välj **N-Gage Arena** på spelets meny.

Startprogrammet för N-Gage Arena och webbplatsen ger tillgång till alla funktioner och aktiviteter som finns på N-Gage Arena. Menyerna i spelen ger tillgång till funktioner och innehåll som är specifika för det spel du spelar.

## Registrering och inloggning

Om du vill använda funktionerna och delta i aktiviteterna på N-Gage Arena måste du registrera dig som medlem i spelforumet N-Gage Arena. Du kan registrera dig och skapa ett inloggningskonto antingen på webbplatsen med en dator eller med spelsetet och startprogrammet för N-Gage Arena. Under registreringen får du välja ett användarnamn och ett lösenord. När du har registrerat dig som medlem kan du logga in på N-Gage Arena med detta användarnamn och lösenord.

## Uppdatera startprogrammet för N-Gage Arena

Uppdateringar för startprogrammet för N-Gage Arena kommer att ges ut regelbundet. Varje gång du ansluter dig till N-Gage Arena med spelsetet, kontrollerar programmet om det finns några tillgängliga uppdateringar. Om en uppdatering hittas får du en fråga om du vill hämta den. Vissa uppdateringar för startprogrammet för N-Gage Arena är obligatoriska och vissa är valfria.





**Obs!** Om du inte accepterar att hämta en obligatorisk uppdatering, kan du inte längre använda startprogrammet för N-Gage Arena.



## Hjälp

Det finns en hjälpfunktion för spelsetet. Du kan använda den från alla program genom att välja **Val**→ **Hjälp**.



**Exempel:** Du kan visa instruktioner om hur man skapar ett kontaktkort. Börja skapa ett kontaktkort och välj **Val**→ **Hjälp**. När du läser instruktionerna kan du växla mellan Hjälp och det öppna programmet i bakgrunden genom att hålla ned . Du kan komma åt samma hjälpsnitt om du trycker på  och går till **Extrafunk.**→ **Hjälp**→ **Kontakter**→ **Skapa kontaktkort**.




Figur 1 Hjälp i enheten.











Figur 2 Växla mellan program.

## Tips för effektivare användning

- Om du vill växla mellan öppna program håller du ned . Se figur 2.



**Obs!** Om minnet håller på att ta slut, kan det hända att vissa program stängs automatiskt. All information som inte sparats, sparas automatiskt innan programmen stängs.

- Om du vill markera ett objekt bläddrar du till det och trycker på  och  samtidigt.
- **Markera flera objekt** – Om du vill markera flera objekt på en gång håller du ned  och trycker samtidigt på  eller . En markering infogas bredvid de valda objekten. När du har markerat önskade objekt slutar du bläddra med  och släpper knappen . När du har markerat alla objekt som du vill använda, kan du flytta eller ta bort dem.
- I vissa situationer visas en kortare alternativlista när du trycker på . Dessa listor anger vilka huvudfunktioner som är tillgängliga i den aktuella vyn.

# Ditt spelset








## Anpassa spelsetet

- Om du vill ändra bilden som visas i bakgrunden i vänteläge går du till **Verktyg**→ **Inställningar**→ **Enhet**→ **Vänteläge**→ **Bakgrund** och välj **Ja**. Se figur 3.
- Om du vill ändra färgschema i spelsetet går du till **Verktyg**→ **Inställningar**→ **Enhet**→ **Display**→ **Färgpalett**.
- Om du vill byta genvägar för väljarknapparna i vänteläge går du till **Verktyg**→ **Inställningar**→ **Enhet**→ **Vänteläge**→ **Vänster väljarknapp** eller **Höger väljarknapp**. Se figur 3.
- Om du vill ändra klockan som visas i vänteläge går du till **Verktyg**→ **Inställningar**→ **Inställn. för datum och tid**→ **Klocktyp**→ **Analog** eller **Digital**.
- Om du vill ändra välkomsthälsningen, bilden eller animationen går du till **Verktyg**→ **Inställningar**→ **Enhet**→ **Allmänt**→ **Välkomsttext el. logo**.
- Om du vill ändra vad som visas i skärmsläckaren går du till **Verktyg**→ **Inställningar**→ **Enhet**→ **Display**→ **Skärmsläckare**.
- Om du vill ändra ringtoner och knapptoner går du till **Verktyg**→ **Profiler**. Om den valda profilen är **Allmän** visas dagens datum i stället för profilnamnet i navigeringsfältet. Se Profiler, sid. 73.
- Om du vill lyssna på individuella ringsignaler går du till **Kontakter**. Se sid. 49.
- Om du vill ordna om i huvudmenyn, väljer du **Val**→ **Flytta**, **Flytta till mapp** eller **Ny mapp** i huvudmenyn. Du kan till exempel flytta program som du sällan använder till mappar och flytta program som du ofta använder från en mapp till huvudmenyn.





Figur 3 Vänteläge.

## Snabbval i vänteläge


- Om du vill växla mellan öppna program håller du ned .
- Tryck kort på  och välj profil om du vill ändra den.
- Lås knappsatsen genom att trycka på  och .
- Om du vill börja spela ett spel när ett speikort sitter i enheten trycker du på .
- Tryck på  om du vill öppna listan med de senast slagna numren.
- Om du vill upprätta en anslutning till Internet håller du ned . Se Grundläggande steg för Internet-åtkomst, sid. 83.


## Viktiga indikatorer som visas i vänteläge


 – Du har fått ett eller flera nya meddelanden i mappen Inkorgen i Meddelanden.

 – Du har fått ett eller flera röstmeddelanden. Se Ringa upp röstbrevlådan (nättjänst), sid. 27.


 – Det finns meddelanden som väntar på att skickas i Utkorgen. Se sid. 66.

 – Visas om **Ringsignal** är inställd på **Ringer ej** och **Ton för meddelanden** är inställd på **Av**. Se Profiler, sid. 73.



 – Spelsetets knappsats är låst. Se Knapplås, sid. 14.

 – Ett alarm är inställt. Se Klocka, sid. 81.

**2** – Du kan endast ringa utgående samtal på linje 2 (nättjänst).

 – Alla samtal till spelsetet kopplas vidare. Om du har två telefonlinjer, representeras den första linjen av symbolen 1, och den andra av 2. Se "Linje som används" (nättjänst), sid. 36.

 – Enheten läser från eller skriver till ett minneskort.

 eller  – Ett headset eller en slinga är ansluten till enheten.

**D** – Ett datasamtal är aktivt. **D\*** – Ett höghastighetsdatasamtal är aktivt.

**G** – Visas i stället för indikatorn för signalstyrka (i övre vänstra hörnet i vänteläge) om det finns en aktiv GPRS-anslutning. Se [GPRS](#), sid. 41.

**F** – Visas när ett uppehåll gjorts i GPRS-anslutningen, till exempel under röstsamtal.


**F** – Ett faxsamtal är aktivt.

**B** – Bluetooth har aktiverats. Observera att när data skickas via Bluetooth visas symbolen (**B**). Se [Bluetooth-anslutning](#), sid. 91.

## Minneshantering

Många av spelsetets funktioner använder minne för att lagra data. Funktionerna är bland annat spel, kontakter, meddelanden, bilder och ringsignaler, kalender och uppgifter, dokument och hämtade program. Hur mycket minne som är tillgängligt beror på hur mycket data som redan har sparats i spelsetets minne.

Du kan använda ett minneskort som extra lagringsutrymme. Du kan spara och radera data på ett minneskort om och om igen. Om spelsetets minne nästan är fullt, kan du ta flytta olika filer till ett minneskort.

 **Obs!** Det går inte att spara data på ett spelkort. Spelkort är skrivskyddade. Spelkort innehåller data som inte kan skrivas över.

## Visa minnesförbrukning

Du kan se vilken typ av data du har i spelsetet och hur mycket minne de olika datagrupperna förbrukar i **Verktyg**→**Hanterare**. Välj **Val**→**Minnesinfo**→**Telefonminne**. Bläddra ned till **Ledigt minne** för att visa hur mycket ledigt minne som finns i spelsetet.

Om du har ett minneskort i spelsetet går du till **Verktyg**→**Minne** och väljer **Val**→**Minnesinfo** om du vill visa minnesförbrukningen och hur mycket ledigt minne det finns på minneskortet.



Figur 4 Minneskortets minnesförbrukning.

## Frigöra minne


Om du installerar många spel eller sparar många bilder kan stora delar av det tillgängliga minnet gå åt. Du meddelas då om att minnet nästan är slut. Frigör minne genom att överföra en del av spelen, bilderna eller de andra posterna till ett minneskort. Du kan också radera objekt som kontaktinformation, kalenderanteckningar, samtalstidmätare, samtalskostnadstidmätare, spelresultat eller andra data du inte längre behöver. Sådana data tar du bort i respektive program.

Andra objekt du kan ta bort för att frigöra minne:

- Installerade spel som inte används längre.
- Meddelanden i mapparna Inkorgen, Utkast, och Skickat i Meddelanden.
- Hämtade e-postmeddelanden i spelsetets minne.
- Sparade XHTML- och WML-sidor och bilder i Bilder.




## Verktyg för minneskort

Tryck på  och välj **Verktyg** → **Minne**. Du kan använda ett minneskort till exempel för att spara hämtade spel och program. Du kan också säkerhetskopiera information från spelsetets minne och återställa informationen till spelsetet senare. Se [Sätta i ett minneskort och spelkort](#), sid. 14 och [Mata ut ett minneskort](#), sid. 15.

Förvara alla minneskort utom räckhåll för barn.



**Viktigt!** Ta inte bort minneskortet mitt i en åtgärd när  blinkar i övre högra hörnet på displayen. Om du tar bort kortet mitt i en åtgärd kan det skada både minneskortet och enheten samt de data som lagras på kortet.

Använd endast kompatibla multimediekort (MMC) tillsammans med enheten. Andra minneskort, som Secure Digital-kort (SD), passar inte på MMC-kortplatsen och är inte kompatibla med enheten. Om du använder ett inkompatibelt minneskort kan både minneskortet och enheten skadas, och data som lagrats på det inkompatibla kortet kan gå förlorade.

Alternativ för Minneskort:

Kopiera enh. minne,  
Återställ från kort,  
Formatera minnesk.,  
Minneskortets namn,  
Ange lösenord, Ändra  
lösenord, Ta bort  
lösenord, Lås upp  
minneskort, Minnesinfo,  
Hjälp och Avsluta.



## Formatera ett minneskort



**Viktigt!** När ett minneskort formateras försvinner all information på kortet permanent.

Vissa minneskort är förformaterade, andra måste formateras. Fråga återförsäljaren om du måste formatera minneskortet innan du börjar använda det.

- Välj **Val**→ **Formatera minnesk..** Bekräfta med **Ja**. När formateringen är klar knappar du in ett namn för minneskortet och trycker på **OK**.



**Tips!** Om du vill byta namn på ett minneskort går du till Minneskort och väljer **Val**→ **Minneskortets namn**.

## Säkerhetskopiera och återställa information

- Du kan säkerhetskopiera information från spelkonsollens minne till minneskortet. Välj **Val**→ **Kopiera enh. minne**.
- Du återställer information från minneskortet till spelsetet. Välj **Val**→ **Återställ från kort**.

## Låsa minneskort

Du kan använda ett lösenord för att skydda minneskortet från obehöriga.

Lösenordet sparas i spelsetet och behöver inte anges igen så länge minneskortet används i samma spelset. Om du vill använda minneskortet i en annan spelkonsoll, måste du ange lösenordet.

- Välj **Val**→ **Ange lösenord**, **Ändra lösenord** eller **Ta bort lösenord**. För varje alternativ uppmanas du att ange och bekräfta lösenordet (högst åtta tecken).

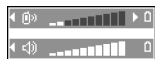


**Obs!** När lösenordet har tagits bort låses minneskortet upp och kan användas på en annan spelkonsoll utan att lösenordet anges.

## Låsa upp minneskortet



Om du sätter in ett annat minneskort som är skyddat av ett lösenord får du uppmaningen att ange kortets lösenord.

- Om du vill låsa upp kortet väljer du **Val**→ **Lås upp minneskort**.



Figur 5  
Navigeringsfältet visar  
vilken högtalare som  
används.

## Volymkontroll

Du kan öka eller minska volymen under ett pågående samtal eller en ljuduppspelning genom att trycka på  eller .

Högtalaren gör att du kan tala och lyssna i spelkonsollen från kortare avstånd, utan att behöva hålla spelkonsollen intill örat. Du kan till exempel låta spelkonsollen ligga på ett bord i närheten. Se [Knappar och delar](#), sid. 13 om du behöver hjälp med att hitta högtalaren.

**Om du vill börja använda högtalaren under ett aktivt samtal**, väljer du **Val→ Aktivera högtalare**. Ljudprogram som Kompositör och Röstinspelning använder högtalaren som standard.









**Viktigt!** Håll inte spelsetet mot örat när högtalarläget används, ljudet kan vara mycket högt.




**Om du vill stänga av högtalaren** när du har ett aktivt samtal eller spelar musik, väljer du **Val→ Aktivera telefonen**.

# Telefon



## Ringa ett samtal

- 1 Om telefonen är i vänteläge knappar du in telefonnumret med riktnummer. Tryck på  för att ta bort ett nummer. Tryck på  två gånger om du vill ringa utlandssamtal (tecknet + ersätter utlandsprefixet). Sedan knappar du in landsnumret och riktnumret utan **0** följt av telefonnumret.
- 2 Välj  för att ringa upp numret.
- 3 Tryck på  när du vill avsluta samtalet (eller om du vill avbryta uppringningstorsöket).


 **Obs!** Om du trycker på  avslutas alltid samtalet även om ett annat program är aktivt.




 **Tips!** Tryck på  om du vill visa en lista över de 20 senast slagna numren. Bläddra till det nummer du vill ha och tryck på  för att slå numret.



### Ringa med hjälp av Kontakter

- Tryck på  och välj **Kontakter**. Bläddra till kontakten du vill ringa. Du kan också ange de första bokstäverna i namnet i sökfältet. De kontakter som passar visas. Ring genom att välja .

### Ringa upp röstbrevlådan (nättjänst)

- Du ringer upp röstbrevlådan genom att hålla ned  i vänteläge. Om spelsetet ber om röstbrevlådenumret (numret får du av tjänsteleverantören) knappar du in det följt av **OK**. Se även [Vidarekoppla samtal \(nättjänst\)](#), sid. 30. Varje telefonlinje kan ha ett eget röstbrevlådenummer, se "Linje som används (nättjänst)", sid. 36.

 **Tips!** Du kan justera volymen under ett samtal. Tryck på  för att höja volymnivån och  för att sänka den.

 **Tips!** Om du behöver ändra numret till röstbrevlådan trycker du på  och väljer **Verktyg** → **Röstbrevlåda** och väljer **Val** → **Andra nummer**. Knappa in numret (som du får från tjänsteleverantören) och tryck på **OK**.



Figur 6 Ett konferenssamtal med två deltagare.

## Snabbuppringning av telefonnummer

- 1 Tryck på och välj **Verktyg**→ **Snabbupp.** och tilldela ett telefonnummer till en av snabbuppringningsknapparna ( - ). är reserverad för röstbrevlådan.
- 2 Gå till **Verktyg**→ **Inställningar**→ **Samtal** och ställ in **Snabbuppringning** på **På**.
- 3 Ringa: Håll ned snabbuppringningsknappen i vänteläge tills samtalet börjar.

## Ringa konferenssamtal (nättjänst)

- 1 Ring upp den första deltagaren.
- 2 Om du vill ringa en annan deltagare väljer du **Val**→ **Nytt samtal**. Knappa in eller sök efter telefonnumret och tryck på **OK**. Det första samtalet parkeras automatiskt.
- 3 När det nya samtalet besvarats ansluter du den första deltagaren till konferenssamtalet. Välj **Val**→ **Konferens**.
  - Om du vill ta med ytterligare deltagare upprepar du steg 2 och väljer **Val**→ **Konferens**→ **Anslut till konferens**. Enheten har stöd för konferenssamtal mellan upp till sex deltagare inklusive dig.
  - Så här har du ett privat samtal med en av deltagarna: Välj **Val**→ **Konferens**→ **Privat**. Bläddra till önskad deltagare och tryck på **Privat**. Konferenssamtalet parkeras i spelsetet. De andra deltagarna kan fortsätta med konferenssamtalet under tiden. När du är klar med det privata samtalet väljer du **Val**→ **Anslut till konferens** för att återgå till konferenssamtalet.
  - Du kan koppla bort deltagare. Välj **Val**→ **Konferens**→ **Koppla fr. deltagare**. Bläddra sedan till deltagaren och tryck på **Koppla fr.**.
- 4 Du avslutar en aktiv konferens genom att trycka på .

## Svara på eller avvisa samtal

- Svara på inkommande samtal med och avsluta det med .
- Vill du inte svara väljer du . Den som ringer hör en upptagetton.


Om du har anslutit ett kompatibelt headset till enheten kan du svara på och avsluta samtal med headsetknappen.



Om du trycker på **Ljud av** stängs bara ringtonen av. Svara sedan på samtalet eller avvisa det.



**Tips!** Om du har aktiverat **Vidarekoppling** → **Om upptaget** för att vidarekoppla samtalen till exempelvis röstbrevlådan, kommer inkommande samtal som inte besvaras också att vidarekopplas. Se [Vidarekoppla samtal \(nätjänst\)](#), sid. 30.

## Samtal väntar (nätjänst)

Om du har aktiverat tjänsten Samtal väntar meddelas du om du får ett nytt samtal medan ett annat pågår. Om du vill ändra inställningarna trycker du på  och väljer **Verktyg** → **Inställningar** → **Samtalsinställningar** → **Samtal väntar**: Se även sid. 36.


- 1 Under samtal trycker du på  för att besvara det väntande samtalet. Det första samtalet parkeras.  
Du kan pendla mellan två samtal genom att välja **Pendla**.
- 2 Du avslutar ett aktivt samtal med .

## Alternativ under samtal

Många alternativ som du kan använda under samtal är nätjänster. Tryck på **Val** under ett samtal för att få några av följande alternativ: **Mikrofon av** eller **Mikr. på**, **Avsluta aktivt samt.**, **Avsluta alla samtal**, **Parkera** eller **Återta**, **Nytt samtal**, **Konferens**, **Privat**, **Koppla fr. deltagare**, **Svara** och **Avvisa**.

**Pendla** används för att pendla mellan det aktiva samtalet och det parkerade samtalet.

**Överför** används för att koppla ett inkommande eller parkerat samtal till ett aktivt samtal och för att koppla bort dig själv från samtalen.


**Sänd DTMF** används för att skicka DTMF-tonsträngar, till exempel lösenord eller bankkontonummer. Knappa in DTMF-strängen eller sök efter den i **Kontakter**. Tryck på .




**Tips!** Du kan ändra spelkonsollens ringsignaler efter miljö och omständigheter. Exempel: om du vill att spelsetet ska vara tyst, se [Profiler](#) sid. 73.




**Tips!** Du kan lägga till DTMF-toner i **Telefonnummer** eller **DTMF-fält** i ett kontaktkort.

 **Tips!** Du kan till exempel vidarekoppla samtal till din röstbrevlåda.

flera gånger för att få: \*, p (paus), eller w (vänta). Tryck på  för att få #. Tryck på **OK** för att skicka tonen.

## Vidarekoppla samtal (nätjänst)



- 1 Du kan vidarekoppla inkommande samtal till andra nummer. Tryck på  och välj **Verktyg**→ **Vidarekoppling**. Mer information får du från tjänsteleverantören.
- 2 Välj ett av kopplingsalternativen, exempelvis **Om upptaget** för att vidarekoppla samtal när ditt nummer är upptaget eller när du avvisar samtal.
- 3 Välj **Val**→ **Aktivera** om du vill aktivera vidarekoppling, **Avbryt** om du vill avbryta vidarekoppling, **Kontrollera status** om du vill veta om vidarekoppling är aktiv eller inte eller **Avbryt all vidarek.** om du vill avbryta alla aktiva vidarekopplingar. Se [Viktiga indikatorer som visas i vänteläge](#), sid. 22.





**Obs!** Du kan inte spärra inkommande samtal och ha vidarekoppling aktivt samtidigt. Se [Samtalsspärr \(nätjänst\)](#), sid. 45.




## Logg – samtalslistor och allmän logg


 **Tips!** Du kan visa en lista över skickade meddelanden. Tryck på  och välj **Meddelanden**→ **Sända**.

Du kan övervaka telefonsamtal, SMS och dataanslutningar som registrerats av spelsetet. Tryck på  och välj **Verktyg**→ **Logg** och tryck på . Du kan filtrera den allmänna loggen så att bara en typ av händelse visas. Du kan också skapa nya kontaktkort utifrån loginformation.


Anslutningar till din brevlåda, MMS-center eller XHTML- eller WML-sidor visas som datasamtal eller GPRS-anslutningar i loggen för allmän kommunikation.

## Samtalslista

Du kan övervaka telefonnummer för missade, mottagna och ringda samtal. Tryck på  och välj **Verktyg**→ **Logg**→ **Samtalslistor**. Missade och mottagna samtal registreras bara om dessa funktioner stöds av nätet och spelkonsollen är på och inom nätets mottagningsområde.


**Radera samtalslistor** – Om du vill tömma alla samtalslistor väljer du **Val**→ **Töm samtalslistor** i huvudvyn för samtalslistor. Om du vill tömma en samtalslista öppnar du den och väljer **Val**→ **Töm lista**. Om du vill ta bort en enskild händelse öppnar du listan, bläddrar till händelsen och trycker på .

## Samtalslängd


Du kan se längden på det aktiva samtalet. Tryck på  och välj **Verktyg**→ **Logg**→ **Samtalslängd**.



**Obs:** Den fakturerade tiden för samtal och tjänster från din operatör kan variera beroende på nätegenskaper, avrundning, skatter osv.

**Nollställa tidmätare för samtalslängd** – Välj **Val**→ **Nollställ tidmätare**. Till detta behöver du låskoden, se Säkerhet, sid. 42. Radera en enskild händelse genom att bläddra till den och trycka på .

## Samtalskostnad (nätjänst)

Du kan kontrollera den ungefärliga kostnaden för det senaste samtalet eller för alla samtal. Tryck på  och välj **Verktyg**→ **Logg**→ **Samtalskostnader**. Samtalskostnader visas separat för varje SIM-kort.



**Obs:** Fakturan för samtal och tjänster från din operatör kan variera beroende på nätegenskaper, avrundning, skatter osv.

## Samtalskostnadsgräns angiven av tjänsteleverantören

Din tjänsteleverantör kan begränsa kostnaden för dina samtal till ett visst antal markeringar eller valutaenheter. Kontakta din tjänsteleverantör för mer information om begränsad debitering och markeringspriser. Om du vill ändra inställningen **Visa kostnad** i måste du kanske ange PIN2-koden. Se Säkerhet, sid. 42.



**Tips!** När du ser ett meddelande om missade samtal i vänteläge trycker du på **Visa** för att komma till listan över missade samtal. Om du vill ringa upp bläddrar du till numret eller namnet och trycker på .



**Tips!** Om du vill att tidmätaren ska visas medan du har ett aktivt samtal, gå till **Verktyg**→ **Logg** och välj **Val**→ **Inställningar**→ **Visa samtalslängd**→ **Ja**.




**Ordlista:** Gräns för samtalskostnad – Samtal kan inte vara längre än den förinställda kreditgränsen (gräns för samtalskostnad) om du är kopplad till ett nät som stöder samtalskostnadsgräns. Antal återstående markeringar visas under samtal och i vänteläge. När markeringarna gått ut visas **Gräns för samtalskostnad nådd** visas.

#### Symboler:

- ⬇ för inkommande,
- ⬆ för utgående och
- ✉ för missade kommunikationshändelser.

## Ange en samtalskostnadsgräns själv


- 1 Välj **Val** → **Inställningar** → **Samt.kostnadsgräns** → **På**.
- 2 Du uppmanas ange gränsen i markeringar. Du kan behöva en PIN2-kod till de här inställningarna. När kostnadsgränsen du har angett är nådd stannar räknaren på maxvärdet och **Nollställ alla mätare för samtalskostnad** visas. Om du vill kunna ringa går du till **Val** → **Inställningar** → **Samt.kostnadsgräns** → **Av**. Till detta behövs PIN2-koden, se [Säkerhet](#), [Enhets och SIM](#), sid. 42.

**Nollställa kostnadsgräns** – Välj **Val** → **Nollställ mätare**. Till detta behövs PIN2-koden, se [Säkerhet](#), [Enhets och SIM](#), sid. 42. Radera en enskild händelse genom att bläddra till den och trycka på .





**Obs:** När beloppet är slut, är det eventuellt bara möjligt att ringa det nödnummer som finns inprogrammerat i enheten.

## GPRS-mätare

Du kan kontrollera hur mycket data som skickas och tas emot under GPRS-anslutningar. Tryck på  och välj **Verktyg** → **Logg** → **GPRS-mätare**. Du kan till exempel debiteras för din GPRS-anslutning efter hur mycket data som skickas och tas emot.

## Visa den allmänna loggen

Om du vill öppna den allmänna loggen trycker du på  och väljer **Verktyg** → **Logg**. Tryck sedan på . I den allmänna loggen kan du se avsändarens eller mottagarens namn och telefonnummer, namnet på tjänsteleverantören eller kopplingspunkten för varje kommunikationshändelse. Delhändelser, som SMS som skickas i mer än en del och GPRS-anslutningar, loggas som en kommunikationshändelse.




**Obs:** När du skickar meddelanden kan ordet "Sänt" visas på displayen. Detta visar att enheten har sänt meddelandet till det nummer till meddelandecentralen som programmerats i enheten. Detta betyder inte att meddelandet har nått mottagaren. Kontakta din nätoperatör för att få mer information om meddelandetjänster.



**Filtrera loggen:** Välj **Val**→ **Filtrera**. Bläddra till ett filter och tryck på **Välj**.

**Radera innehållet i loggfilen:** Du kan radera allt innehåll i loggen, samtalslistor och leveransrapporter för meddelanden permanent. Välj **Val**→ **Töm logg**. Bekräfta med **Ja**.

**GPRS-mätare och anslutningstidmätare:** Om du vill veta hur mycket data (i kB) som har överförts och hur länge en viss GPRS-anslutning har varat, bläddrar du till en Inkommande eller Utgående händelse med kopplingspunktikonen  och väljer **Val**→ **Visa information**.

## Logginställningar

Välj **Val**→ **Inställningar**.


- **Loggtid** – Logghändelserna sparas i spelkonsollens minne ett visst antal dagar. Sedan raderas de automatiskt för att frigöra minne.




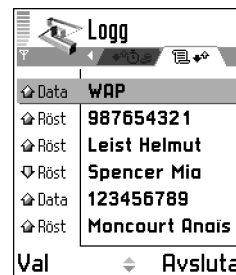
**Obs!** Om du väljer **Ingen logg** raderas allt innehåll i loggen, samtalslistor och leveransrapporter för meddelanden permanent.

- Mer information om **Samtalslängd**, **Visa kostnad** i och **Samt.kostnadsgräns** finns i avsnitten [Samtalslängd](#) och [Samtalskostnad \(nätjänst\)](#) tidigare i detta kapitel.

## SIM-katalog och andra SIM-tjänster

Tryck på  och välj **Verktyg**→ **SIM-katal.** om du vill visa de namn och nummer som är sparade på SIM-kortet. I SIM-katalogen kan du lägga till, redigera eller kopiera nummer till Kontakter. Du kan också ringa samtal.

Ditt SIM-kort kan ge ytterligare tjänster som du kan använda. Tryck på  och välj **Verktyg**. Se även: [Kopiera kontakter mellan SIM-kortet och enhetens minne](#), sid. 49, "Bekräfta SIM-tjänst", sid. 44, "Nummerbegränsning", sid. 43 och [Visa meddelanden på ett SIM-kort](#), sid. 66.






Figur 7 Allmän logg för kommunikationshändelser.

Alternativ i SIM-katalogen: **Öppna, Ring, Ny SIM-kontakt, Redigera, Radera, Markera/Avmarkera Kopiera t. Kontakter, Mina nummer, SIM-information, Hjälp och Avsluta.**

# Inställningar

## Ändra inställningarna

- 1 Tryck på  och välj **Verktyg** → **Inställningar**.
- 2 Bläddra till en inställningsgrupp och tryck på  för att öppna den.
- 3 Bläddra till en inställning du vill ändra och tryck på .



Figur 8 Justera  
ljusstyrka på displayen.



## Enhetsinställningar

### Allmänt

**Starta spel autom.** – Om du vill tillåta att spel startar automatiskt när ett kompatibelt skrivskyddat spelkort placeras i enheten väljer du **På**.

**Språk** – Om du ändrar språk för displaytexterna i spelsetet påverkas också vilket format som används för datum och tid och vilka separatorer som ska användas till exempel i beräkningar. **Automatiskt** väljer språk utifrån informationen på SIM-kortet. När du har ändrat språk för displaytexten startas spelsetet om.



**Obs!** Om du ändrar inställningarna för **Språk** eller **Skrivspråk** påverkas alla program i spelsetet och ändringarna kvarstår tills du ändrar dessa inställningar igen.

**Skrivspråk** – Om du ändrar språkinställningen påverkas vilka tecken och specialtecken som är tillgängliga när du skriver text och när automatisk textigenkänning används.



**Ordbok** – Ställa in textigenkänningen på **På** eller **Av** för alla redigerare i spelkonsollen. Textigenkänningsordboken finns inte för alla språk.

**Välkomsttext el. logo** – Välkomsttexten eller logon visas för ett ögonblick varje gång spelsetet sätts på. Välj: **Standard** om du vill använda standardbilden, **Text** om du vill skriva en välkomsttext (högst 50 tecken) eller **Bild** om du vill välja ett foto eller en bild i **Bilder**.

**Fabriksinställningar** – Du kan återställa en del inställningar till de ursprungliga värdena. För att göra det behöver du låskoden. Se Säkerhet, Enhet och SIM, sid. 42. När inställningarna har återställts kan det ta längre tid att sätta på spelkonsollen. Dokument och filer påverkas inte.

## Vänteläge

**Bakgrund** – Välj **Ja** om du vill välja en bakgrundsbild för vänteläget.

**Vänster väljarknapp** och **Höger väljarknapp** – Om du vill ändra genvägarna som visas ovanför vänster  och höger  väljarknapp i vänteläge. Observera att du inte kan ha en genväg till ett program du har installerat.

## Display

**Ljusstyrka** – Ändra ljusstyrkan till ljusare eller mörkare.

**Färgpalett** – Ändra färgpaletten som används på displayen.

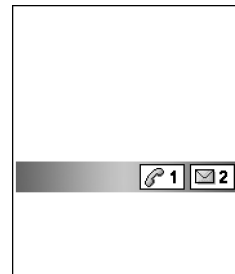
**Skärmläckare efter** – Skärmläckaren aktiveras när timeoutperioden är slut.

**Skärmläckare** – Välj vad som ska visas på skärmläckarlistan: **Datum och tid** eller **Text** du har skrivit själv.







## Samtalsinställningar

**Sändning av mitt nr** (nättjänst) – Om du vill ange att ditt telefonnummer ska visas (**Ja**) eller döljas (**Nej**) för den du ringer till. Värdet kan också anges av nätoperatören eller tjänsteleverantören när du tecknar ett abonnemang (**Inst. av operatör**).




Figur 9 Skärmläckaren ändras för att visa hur många nya meddelanden som kommit och om det finns missade samtal.



 **Tips!** Du kan ändra inställningarna för vidarekoppling. Tryck på  och välj **Verktyg** → **Vidarekoppling**. Se [Vidarekoppla samtal \(nättjänst\)](#), sid. 30.




 **Tips!** Håll ned  för att växla mellan linjerna i vänteläge.

**Samtal väntar** (nättjänst) – Välj: **Aktivera** för att begära att nätet ska aktivera funktionen Samtal väntar, **Avbryt** för att begära att nätet ska avaktivera funktionen Samtal väntar eller **Kontrollera status** för att kontrollera om funktionen är aktiv eller inte.

**Återuppringning** – Välj **På** om du vill att upp till tio försök till att koppla samtalet görs efter ett misslyckat uppringningsförsök. Tryck på  för att avaktivera återuppringning.


**Samtalsinfo** – Aktivera denna inställning om du vill att samtalets ungefärliga längd ska visas när det avslutas. Om du vill visa kostnaderna måste **Samt.kostnadsgräns** vara aktiverad för ditt SIM-kort. Se [Samtalskostnad \(nättjänst\)](#), sid. 31.

**Snabbuppringning** – Välj **På** så kan de nummer som är kopplade till snabbuppringningsknapparna ( - ) ringas upp genom att knapparna hålls ned. Se även [Snabbuppringning av telefonnummer](#), sid. 28.

**Valfri svarsknapp** – Välj **På**, så kan du svara på inkommande samtal genom att trycka kort på vilken knapp som helst utom ,  och .

**Linje som används** (nättjänst) – Denna inställning visas bara om SIM-kortet stöder två abonnentnummer, det vill säga två telefonlinjer. Välj vilken telefonlinje du vill använda för att ringa samtal och skicka SMS. Inkommande samtal på båda linjerna kan besvaras oavsett vilken linje som är vald.

Vill du förhindra linjeval väljer du **Linjebyte** → **Avaktivera** om det finns stöd för detta i ditt SIM-kort. Du måste ha en PIN2-kod för att ändra denna inställning.

 **Obs!** Du kan inte ringa om du väljer **Linje 2** och inte abonnerar på den här nättjänsten.



# Inställningar för anslutning

## Om dataanslutningar och kopplingspunkter

Spelkonsollen stöder tre sorters dataanslutningar: ett GSM-datasamtal (D), GSM höghastighetsdatasamtal (D\*) och GPRS-anslutning (G). Se även Viktiga indikatorer som visas i vänteläge, sid. 22. Dataanslutning krävs för att ansluta till en kopplingspunkt. Det finns tre olika typer av kopplingspunkter som du kan definiera:

- MMS-kopplingspunkt för att till exempel skicka och ta emot MMS,
- kopplingspunkt för webbprogram som visar WML- eller XHTML-sidor och
- Internet-kopplingspunkt (IAP) för att till exempel skicka och ta emot e-post.

Kontakta den lokala tjänsteleverantör om vilken typ av kopplingspunkt som behövs för den tjänst du vill använda. För tillgänglighet och abonnemang på datasamtal, höghastighetsdatasamtal och GPRS-anslutningar kontaktar du din nätoperatör eller tjänsteleverantör.

## Obligatoriska inställningar för datasamtal

Du kan infoga en uppsättning mycket grundläggande inställningar för GSM-datasamtal i **Verktyg**→ **Inställningar**→ **Anslutning**→ **Kopplingspunkter**. Välj **Val**→ **Ny kopplingspunkt**. Fyll i följande: **Databärare**: **Dataöverföring**, **Uppringt nummer**: (fås från tjänsteleverantören), **Dataöverföringstyp**: **Analog** och **Max överföringshast.**: **Automatisk**.





**Obs!** Om du skickar data i HSCSD-läge töms batteriet fortare än vanligt eftersom spelsetet skickar data till nätet oftare.



**Ordlista:** Ett **GSM-datasamtal** gör att dataöverföringshastigheten kan komma upp i högst 14,4 kbit/s.

Ett **Höghastighetsdatasamtal** (High Speed Circuit Switched Data, HSCSD) gör att dataöverföringshastigheten kan komma upp i högst 43,2 kbit/s. **GPRS**, General Packet Radio Service, använder paketdatateknik, vilket innebär att information skickas i korta stötar över det mobila nätet.

 **Tips!** Du kan gå till <http://support.n-gage.com> om du vill beställa WAP, MMS, e-post eller Internet-kopplingspunkter för ditt spelset. Länkar till olika länders webbsidor för N-Gage på flera olika språk hittar du på <http://www.n-gage.com/select.html>.

 **Tips!** Med hjälp av guiden Inställningar som följer med PC Suite för Nokia N-Gage QD kan du konfigurera inställningarna för kopplingspunkten och brevlådan. Du kan också kopiera befintliga inställningar, till exempel från en kompatibel dator till spelkonsollen. Se CD-ROM-skivan som följer med produktpaketet.


## Obligatoriska inställningar för GPRS-anslutning

Du måste abonnera på GPRS-tjänsten. För tillgänglighet och abonnemang på GPRS kontaktar du din nätoperatör eller tjänsteleverantör. GPRS-anslutningar och överföring kan medföra separata avgifter. Se även [GPRS-mätare](#), sid. [32](#).

Gå till **Verktyg**→ **Inställningar**→ **Anslutning**→ **Kopplingspunkter** och välj **Val**→ **Ny kopplingspunkt**.

Fyll i följande: **Databärare**: GPRS och **Koppl.punktens namn**: ange namnet du fått av tjänsteleverantören. Se [Skapa en kopplingspunkt](#), sid. [38](#).

## Skapa en kopplingspunkt

 **Tips!** Du kan ta emot inställningar för kopplingspunkter i ett SMS från en tjänsteleverantör. Du kan också ha förinställda inställningar för kopplingspunkter i spelsetet. Se [Ta emot logotyper, toner, visitkort, kalenderposter och inställningar](#), sid. [62](#).

- Om du vill skapa en ny kopplingspunkt går du till **Verktyg**→ **Inställningar**→ **Anslutning**→ **Kopplingspunkter**.

Om du redan har kopplingspunkter och vill skapa en ny väljer du **Val**→ **Ny kopplingspunkt**→ **Använd standardinst.** eller **Använd befintliga inst.** och gör de ändringar som behövs och tryck på **Tillbaka** för att spara inställningar.

## Kopplingspunkter

Börja fylla i fälten uppfraån för beroende på vilken dataanslutning du väljer (**Databärare**) eller om du måste infoga en **IP-adr. till gateway** är endast vissa inställningsfält tillgängliga. Följ instruktionerna från tjänsteleverantören.

**Anslutningsnamn** – Ge anslutningen ett beskrivande namn.

**Databärare** – Beroende på vilken dataanslutning du väljer, blir bara vissa inställningsfält aktiva. Fyll i alla fält som är markerade med **Måste anges** eller med en röd asterisk. Andra fält kan lämnas tomma om du inte har fått andra instruktioner av din tjänsteleverantör.



**Obs!** Om du ska kunna använda en dataanslutning måste tjänsteleverantören kunna hantera den funktionen och eventuellt måste den aktiveras för SIM-kortet.

**Koppl.punktens namn** (endast för GPRS) – Kopplingspunktens namn behövs för att upprätta en anslutning till GPRS-nätet. Du får kopplingspunktens namn av din nätoperatör eller tjänsteleverantör.

**Uppringt nummer** (endast för GSM-data och höghastighetsdata) – Modemtelefonnumret till kopplingspunkten.

**Användarnamn** – Användarnamnet kan behövas för att upprätta en dataanslutning och det fås vanligtvis från tjänsteleverantören. Användarnamnet är ofta skiftlägeskänsligt.

**Efterfråga lösenord** – Om du måste ange ett nytt lösenord varje gång du loggar in på en server eller om du inte vill spara lösenordet väljer du **Ja**.

**Lösenord** – Ett lösenord kan behövas för att upprätta en dataanslutning och det fås vanligtvis från tjänsteleverantören. Lösenord är vanligen skiftlägeskänsliga.

**Verifiering** – Normal / Säker.

**Startsida** – Beroende på vad du installerar skriver du antingen en webbadress eller adressen till MMS-centralen.

**IP-adr. till gateway** – Den IP-adress som WAP-gatewayservern använder.


**Dataöverföringstyp** (endast för GSM-data och höghastighetsdata) – Definierar om spelsetet använder en analog eller digital anslutning. Vilket du ska välja beror både på GSM-operatören och Internet-leverantören eftersom vissa typer av ISDN-anslutningar inte kan användas i en del GSM-nät. Mer information får du om du kontaktar Internet-leverantör.

Alternativ i kopplingspunktslistan:  
**Redigera, Ny kopplingspunkt, Radera, Hjälp och Avsluta.**

Alternativ vid redigering av inställningar för kopplingspunkter: **Ändra, Avancerade inställn., Hjälp och Avsluta.**



**Tips!** Se även [Inställningar för MMS](#), sid. 60, [E-postinställningar](#), sid. 61 och [Grundläggande steg för Internet-åtkomst](#), sid. 83.

 **Ordlista:** ISDN-anlutningar är ett sätt att genomföra ett datasamtal mellan spelkonsollen och din kopplingspunkt. ISDN-anlutningar är digitala hela vägen och erbjuder således snabbare uppkoppling och dataöverförings-hastigheter än analoga anlutningar.

 **Ordlista:** DNS – Domain Name Service. En Internet-tjänst som översätter domännamn som **www.nokia.se** till IP-adresser som **192.100.124.195**

**Max överföringshast.** (endast för GSM-data och höghastighetsdata) – Alternativen beror på vad du valt i **Anslutningstyp** och **Dataöverföringstyp**. Med det här alternativet kan du begränsa den maximala anslutningshastigheten när höghastighetsdata används. Högre hastighet kan kosta mer beroende på tjänsteleverantören. Beroende på nätet kan överföringshastigheten ibland vara lägre.

**Anslutningssäkerhet** – Välj om transportlayersäkerhet (TLS) ska användas för anslutningen eller inte.

**Anslutningstyp** (bara om en IP-adr. till gateway är angiven) – **Permanent / Tillfällig.**

### Alternativ→ Avancerade inställningar

**IP-adress till enhet** – Spelsetets IP-adress. **Primär namnserver** – Den primära DNS-servrens IP-adress. **Sekundär namnserver** – Den sekundära DNS-servrens IP-adress. **Proxyserveradress** – Proxy-servrens IP-adress. **Proxyportnummer** – Proxy-servrens portnummer.



**Obs!** Kontakta din nätoperatör för att få adresserna om du behöver ange dessa inställningar.

Följande inställningar visas om du valde **Dataöverföring** som **Databärare** när du började skapa kopplingspunkten:

**Använd motringning** – Alternativet gör att servern kan ringa tillbaka till dig när du har ringt det första samtalet. Kontakta tjänsteleverantören om du vill prenumerera på den här tjänsten.

**Typ av motringning** – Fråga din tjänsteleverantör vilka inställningar du ska använda.

**Motringningsnummer** – Ange spelsetets datatelefonnummer som används vid återuppringning. Det här numret brukar vara spelkonsollens nummer för datasamtal.

**Använd PPP-kompr.** – Om du anger Jagör detta alternativ dataöverföringen snabbare om fjärr-PPP-servern hanterar detta. Om du har problem med att upprätta en anslutning kan du försöka med att ange **Nej**. Kontakta din tjänsteleverantör om du vill veta mer.



Du kan infoga inloggningsskript. Välj **Anv. inloggn.skript**→ **Ja**. Infoga inloggningsskripten i **Inloggningsskript**.

**Modeminitiering** (Modeminitieringssträng) – styr spelkonsollen med AT-kommandon. Om det krävs ska du ange de tecken som du har fått från GSM- eller tjänsteleverantören.

## GPRS

GPRS-inställningarna påverkar alla kopplingspunkter som använder GPRS-anslutning.

**GPRS-anslutning** – Om du väljer **Om tillgänglig** och du är kopplad till ett nät som stöder GPRS registreras spelsetet i GPRS-nätet och SMS skickas via GPRS. Det går dessutom fortare att starta en aktiv GPRS-anslutning till exempel för att skicka och ta emot e-post. Om du väljer **Vid behov** används en GPRS-anslutning bara om du startar ett program eller en åtgärd som behöver den. Om det inte finns någon GPRS-täckning och du har valt **Om tillgänglig** försöker spelsetet återkommande att upprätta en GPRS-anslutning.

**Kopplingspunkt** – Kopplingspunktens namn behövs när du vill använda spelkonsollen som GPRS-modem till din dator.

## Dataöverföring

Inställningarna för datasamtal påverkar alla kopplingspunkter som använder datasamtal och höghastighetsdatasamtal.

**Uppkopplingstid** – Om det inte finns några åtgärder avslutas datasamtalet automatiskt efter en viss tid. Alternativen är **Anv.definierad**, vilket innebär att du anger tiden, eller **Obegränsad**.



**Ordlista:** PPP (Point-to-Point Protocol) – ett vanligt nätprogram-protokoll som gör att alla datorer som har ett modem och en telelinje kan ansluta direkt till Internet.



**Tips!** Se även Språkinställningarna, sid. 34.



## Datum och tid

Inställningarna för datum och tid gör att du kan definiera hur datum och tid används i spelsetet och att du kan ändra tidsformat och tidsavgränsare. Välj **Klocktyp** → **Analog** eller **Digital** för att ändra klockan som visas i vänteläge. Välj **Autom. tidsjustering** om du vill att tid, datum och tidzon ska uppdateras från nätet till spelsetet (nätjänst).



**Obs!** För att inställningen **Autom. tidsjustering** ska komma igång måste spelsetet starta om.



## Säkerhet

### Enhet och SIM

**PIN-koden (Personal Identification Number, 4 till 8 tecken)** – skyddar SIM-kortet mot obehöriga användare. PIN-koden följer vanligtvis med SIM-kortet. Om fel PIN-kod anges tre gånger i rad spärras PIN-koden. Spärren måste tas bort innan SIM-kortet kan användas igen. Se information om PUK-koden i det här avsnittet.

**PIN2-koden (4 till 8 tecken)** som medföljer vissa SIM-kort, krävs för att få tillgång till vissa funktioner, t ex kostnadsmätare.

**Låskoden (5 tecken)** kan användas för att spärra spelsetet och knappsatsen för att förhindra att obehöriga använder spelsetet. Grundinställningen för låskoden är **12345**. Om du vill förhindra att obehöriga använder spelkonsollen ändrar du låskoden. Ge inte den nya koden till någon annan. Förvara den på ett säkert ställe, inte tillsammans med spelsetet.

**PUK- (Personal Unblocking Key) och PUK2-koden (8 tecken)** behövs för att ändra en spärrad PIN- respektive PIN2-kod. Om koderna inte följde med SIM-kortet ska du kontakta den operatör vars SIM-kort är i spelsetet.

**PIN-kodskontroll** – När PIN-kodfunktionen är aktiv måste koden anges varje gång spelsetet sätts på. Observera att PIN-kodfunktionen inte går att avaktivera för alla SIM-kort.

**PIN-kod/PIN2-kod/Låskod** – Du kan ändra låskod, PIN-kod och PIN2-kod. I koderna får endast siffrorna **0** till **9** ingå.

Undvik att använda koder som liknar nödnummer för att förhindra att nödnumret rings upp av misstag.

**Autom. systemlåstid** – Du kan ange en autolåsperiod. Om spelkonsollen inte används på en viss tid låses det automatiskt och kan bara användas om rätt låskod anges. Knappa in tiden i minuter eller välj **Ingen** för att stänga av autolåsperioden.

- Ange låskoden för att låsa upp spelkonsollen.



**Obs:** När enheten är låst kan det ändå vara möjligt att ringa det nödnummer som finns inprogrammerat i enheten. Om du ska ringa ett nödsamtal när enheten har profilen offline-arbete aktiverad, kan du behöva slå in låskoden och ändra till en samtalsprofil innan du ringer, inklusive samtal till ett nödnummer.

**Lås om SIM ändras** – Du kan ange att du vill att spelsetet ska be om låskoden när ett okänt, nytt SIM-kort sätts i spelsetet. Spelsetet har en lista över SIM-kort som känns igen som ägarens kort.

**Nrbegränsning** – Du kan begränsa utgående samtal till vissa utvalda telefonnummer, om SIM-kortet hanterar detta. Till denna funktion behöver du PIN2-koden. När den här funktionen är aktiv kan du bara ringa till de telefonnummer som finns i nummerbegränsningslistan eller som börjar med samma siffra (siffror) som ett nummer i listan.



**Obs:** När säkerhetsfunktioner som begränsar samtalen är aktiva (t.ex. samtalsspärr, begränsad grupp och nummerbegränsning) kan det ändå vara möjligt att ringa det nödnummer som finns inprogrammerat i enheten.



**Tips!** Läs spelkonsollen manuellt genom att trycka på En lista med kommandon visas. Välj **Läs enheten**.




Alternativ i vyn  
Nummerbegränsning:  
**Öppna, Ring, Ny kontakt, Redigera, Radera, Lägg till i Kontakter, Hämta fr. Kontakter, Sök, Markera/ Avmarkera, Hjälp och Avsluta.**



**Ordlista:** Digitala certifikat används för att verifiera ursprunget till XHTML- eller WML-sidor och installerad programvara. De är bara tillförlitliga om man vet att certifikatets ursprung är äkta.



**Viktigt:** Observera att även om certifikat väsentligt minskar riskerna vid fjärranslutningar och programvaruinstallationer, måste de användas korrekt för att ge ökad säkerhet. Ett certifikat innebär inget skydd i sig självt, utan certifikathanteraren måste innehålla korrekta, godkända eller betrodda certifikat för att ge ökat skydd. Certifikat har en begränsad livslängd. Om du får ett meddelande om att ett certifikat har gått ut eller inte är giltigt än, bör du kontrollera att dagens datum och aktuell tid är korrekt inställda i enheten.


Om du vill se **nummerbegränsningslistan** trycker du på  och väljer **Verktyg** → **Nrbegräns..** Om du vill lägga till nummer i nummerbegränsningslistan väljer du **Val** → **Ny kontakt** eller **Hämta fr. Kontakter**.

**Begränsad anv.grupp** (nättjänst) – Du kan ange en grupp människor som du kan ringa eller som kan ringa dig. Välj: **Standard** för att aktivera gruppen enligt avtal med nätoperatören, **På** om du vill använda en annan grupp (du måste ha gruppindexnumret) eller **Av**.

**Bekräfta SIM-tjänst.** (nättjänst) – Ange att spelsetet ska visa bekräftelsemeddelanden när du använder en SIM-korttjänst.

## Certifikathantering

Digitala certifikat garanterar inte säkerheten, de används för att intyga programvarans ursprung.

I huvudvyn för Certifikathantering kan du se en lista över attesterarcertifikat som har lagrats i spelkonsollen. Tryck på  om du vill visa en lista över personliga certifikat, om det finns några.

Digitala certifikat bör användas om du vill ansluta till en Internet-bank eller någon annan webbplats eller fjärrserver där konfidentiell information överförs, eller om du vill minska risken för virus och annan skadlig programvara och vara säker på att programvaran du hämtar och installerar är autentisk.

## Visa certifikatinformation – kontrollera äkthet

Du kan bara vara säker på att en WAP-gateway eller en server har rätt identitet om signaturen och giltighetstiden för dess certifikat har kontrollerats.

Du ser på spelkonsollens display om en servers eller gateways identitet inte är autentisk eller om du inte har rätt säkerhetscertifikat i spelsetet.

Om du vill kontrollera certifikatdetaljer bläddrar du till ett certifikat och väljer **Val**→**Certifikatinfo**. När du öppnar certifikatinformation kontrollerar Certifikathanteraren certifikatets giltighet och ett av följande meddelanden kan visas:

- **Certifikat ej säkert** – Du har inte angett något program som ska använda certifikatet. Se nästa avsnitt, [Ändra tillförlitlighetsinställningar i ett godkännandecertifikat](#).
- **Utgången certifikat** – Det valda certifikatets giltighetstid har gått ut.
- **Certifikatet ej giltigt än** – Det valda certifikatets giltighetstid har inte börjat.
- **Certifikatet innehåller fel** – Certifikatet kan inte användas. Kontakta utfärdaren.

## Ändra tillförlitlighetsinställningar i ett godkännandecertifikat



**Viktigt!** Innan du ändrar några certifikatinställningar måste du vara säker på att du verkligen litar på certifikatutfärdaren och att certifikatet verkligen kommer från utfärdaren i listan.

Bläddra till ett attesterarcertifikat och välj **Val**→**Tillitsinställningar**. Beroende på certifikat visas en lista över de program som kan använda det valda certifikatet. Exempel: **Webbtjänster: Ja** – certifikatet kan verifiera webbsidor. **Programhanterare: Ja** – certifikatet kan verifiera ny programvaras ursprung. **Internet: Ja** – certifikatet kan verifiera e-post och bildservrar.



## Samtalsspärr (nättjänst)

Samtalsspärrar gör att du kan begränsa utgående och inkommande samtal med spelkonsollen. För den här funktionen behövs en spärrkod från din tjänsteleverantör.

Alternativ i huvudvyn för Certifikathantering:  
**Certifikatinfo**, **Radera**,  
**Tillitsinställningar**,  
**Markera/Avmarkera**,  
**Hjälp** och **Avsluta**.



**Ordlista:** Roaming-avtal – Ett avtal mellan två eller flera tjänsteleverantörer som går ut på att användare från en tjänsteleverantör kan använda tjänsterna hos andra tjänsteleverantör.

- Bläddra till ett av spärralternativen och välj **Val**→ **Aktivera** om du vill begära att nätverket ska aktivera samtalsspärrar, **Avbryt** om du vill sluta använda den aktuella samtalsspärren eller **Kontrollera status** om du vill veta om samtalen är spärrade eller inte.
- Välj **Val**→ **Avbryt alla spärrar** om du vill avbryta alla aktiva samtalsspärrar.
- Välj **Val**→ **Ändra spärrkod** för att ändra spärrkoder.



**Obs:** När samtalsspärrar används kan det ändå vara möjligt att ringa vissa nödnummer.



**Obs:** Samtalsspärr och vidarekoppling kan inte aktiveras samtidigt.

Se Vidarekoppla samtal (nättjänst), sid. 30 eller "Nummerbegränsning", sid. 43.

Samtalsspärrar påverkar alla samtal inklusive datasamtal.



## Operatör

**Val av operatör** – Välj **Automatiskt** för att låta spelsetet söka efter och välja ett tillgängligt mobilt nät eller **Manuellt** om du vill välja nätet manuellt från en lista. Om anslutningen till det manuellt valda nätet avbryts hörs en felsignal och du ombeds välja ett nytt nät. Det valda nätet måste ha ett roaming-avtal med ditt hemnät, det vill säga den operatör vars SIM-kort finns i spelkonsollen.

**Visning av cellinfo** – Välj **På** för att ställa in spelkonsollen så att den indikerar när den används i ett nät som är baserat på nättekniken MCN (Micro Cellular Network) och för att aktivera cellinformationsmottagning.





## Tillbehörsinställningar

**Använt tillbehör** – Välj det tillbehör du använder.

**Headset/ Slinga/ Texttelefon/ Handsfree** – Välj **Standardprofil** för att välja den profil du vill ska vara aktiv varje gång du ansluter en viss tillbehörsprodukt till spelsetet. Se Profiler, sid. 73. Välj **Automatiskt svar** om du vill att spelkonsollen ska svara automatiskt på inkommande samtal efter fem sekunder. Om ringsignalen för inkommande samtal är **Ett pip** eller **Ringer ej** kan inte autosvar användas.

**Indikatorer som visas i vänteläge:**

 – ett headset är anslutet.

 – en slinga är ansluten.



# Kontakter (Telefonbok)

Alternativ i kontaktlistan:  
**Öppna, Ring, Skapa**  
**meddelande, Ny kontakt,**  
**Redigera, Radera, Skapa**  
**dubblett, Lägg till i**  
**grupp, Tillhör grupperna,**  
**Markera/Avmarkera,**  
**Sänd, Info om Kontakter,**  
**Hjälp och Avsluta.**

Du kan lägga till en personlig ringsignal, röstmärke eller en miniatyrbild i ett kontaktkort. Du kan också skapa kontaktgrupper som gör att du kan skicka SMS eller e-post till flera mottagare samtidigt. Du kan lägga till mottagen kontaktinformation (visitkort) i kontaktlistan. Se [Ta emot logotyper, toner, visitkort, kalenderposter och inställningar](#), sid. 62.



**Obs!** Kontaktinformation kan bara skickas till och tas emot från kompatibla enheter.



**Tips!** Med programmet Data Import i PC Suite för Nokia N-Gage QD kan du flytta kontakter från många olika Nokia-telefoner till spelsetet. Utförliga instruktioner finns i hjälpfunktionen i PC Suite.

## Spara namn och nummer – Skapa och redigera kontaktkort


Alternativ vid redigering av kontaktkort: **Lägg till miniatyrbild/Ta bort miniatyrbild, Lägg till information, Radera information, Redigera etikett, Hjälp och Avsluta.**

**Tips!** I [Bilder](#) på sid. 52 finns mer information om hur du sparar bilder.

- 1 Tryck på och välj **Kontakter** och välj sedan **Val→ Ny kontakt**.
- 2 Fyll i de fält du vill använda och välj **Klar**.
  - **Om du vill ändra kontaktkort** i Kontaktkatalogen kan du bläddra till kontaktkortet och trycka på . Om du vill ändra informationen på kortet väljer du **Val→ Redigera**.
  - **Om du vill ta bort kontaktkort** i Kontaktkatalogen bläddrar du till kortet du vill ta bort och väljer **Val→ Radera**.
  - **Om du vill bifoga en miniatyrbild i ett kontaktkort** öppnar du kontaktkortet och väljer **Val→ Redigera** och väljer sedan **Val→ Lägg till miniatyrbild**. Miniatyrbilden visas när kontakten ringer dig.
  - **Om du vill lägga till en bild i ett kontaktkort** öppnar du det och trycker på för att öppna bildvyn (). Bifoga en bild med **Val→ Lägg till bild**.





## Kopiera kontakter mellan SIM-kortet och enhetens minne

- Om du vill kopiera namn och nummer från ett SIM-kort till spelsetet trycker du på  och väljer **Verktyg**→ **SIM-katal..** Välj det eller de namn du vill kopiera och välj **Val**→ **Kopiera t. Kontakter.**
- Om du vill kopiera telefon-, fax- eller personsökarnummer från Kontakter till ditt SIM-kort går du till Kontakter och öppnar ett kontaktkort. Bläddra till numret och välj **Val**→ **Kopiera t. SIM-katal..**

## Lägga till ringsignal för kontaktkort eller grupp

När en kontakt eller en gruppmedlem ringer spelas den valda signalen upp (om telefonnumret skickas med samtalet och spelsetet känner igen det).

- 1 Tryck på  för att öppna ett kontaktkort eller gå till gruppistan och välj en kontaktgrupp.
- 2 Välj **Val**→ **Rington.** En lista med ringsignaler visas.
- 3 Bläddra till den ringsignal du vill använda för kontakten eller gruppen och tryck på **Välj.**

- Om du vill ta bort ringsignalen väljer du **Standardton** i listan med ringsignaler.
-  **Obs!** För enskilda kontakter används den ringsignal som tilldelades sist. Om du först ändrar en gruppingsignal och sedan ringsignalen för en enskild kontakt som är med i gruppen är det den enskilda kontaktens ringsignal som används.

## Röststyrd uppringning

Du kan ringa telefonsamtal genom att uttala ett röstmärke som du lagt in i ett kontaktkort. Vilka ord som helst kan användas som röstmärke.



**Tips!** Om du vill skickakontaktinformation bläddrar du till det kort du vill skicka i kontaktlistan. Välj **Val**→ **Sänd**→ **Via SMS, Via e-post** (bara tillgängligt om fungerande e-postinställningar finns) eller **Via Bluetooth.** Mer information finns i kapitlet [Meddelanden](#) och [Skicka data via Bluetooth](#), sid. 92.



**Tips!** Snabbuppringning är ett snabbt sätt att ringa upp nummer som du använder ofta. Du kan ange snabbuppringningsknappar för åtta telefonnummer. Se "Snabbuppringning av telefonnummer" på sid. 28.



**Exempel:** Du kan använda en persons namn som röstmärke, till exempel "Johns mobil".



**Tips!** Om du vill visa en lista över de röstmärken du har definierat väljer du **Val**→ **Info om Kontakter**→ **Röstmärken** i kontaktlistan.

Innan du börjar använda röstmärken bör du tänka på:


- Röstmärkena är inte språkberoende. De är kopplade till talarens röst.
- Du måste uttala namnet på exakt samma sätt som när du spelade in det.
- Röstmärkena är känsliga för bakgrundsljud. Spela in och använd röstmärken på en plats där det inte är så mycket ljud.
- Alltför korta namn accepteras inte. Använd långa namn och undvik liknande namn för olika nummer.



**Obs:** Det kan vara svårt att använda röstmärken i exempelvis bullriga miljöer eller i en nödsituation, därför bör du aldrig lita enbart till röstuppringning.


## Lägga till röstmärke för telefonnummer

Du kan bara ha ett röstmärke per kontaktkort. Du kan ha röstmärken för upp till 25 telefonnummer.

- 1 Öppna kontaktkortet du vill lägga till ett röstmärke för i kontaktlistan.
- 2 Bläddra till det nummer du vill koppla röstmärket till och välj **Val**→ **Lägg till röstmärke**.
- 3 Tryck på **Börja** för att spela in ett röstmärke. Efter starttonen uttalar du ordet eller orden du vill spela in som röstmärke klart och tydligt. Efter inspelningen spelar spelsetet upp det inspelade märket och sparar det. En symbol  syns intill numret i kontaktkortet. Det betyder att ett röstmärke har lagts till för kontakten.

## Ringa samtal genom att uttala röstmärke

Du måste uttala röstmärket på exakt samma sätt som när du spelade in det.



- 1 I vänteläge håller du ned . En kort ton hörs och texten *Tala nu* visas.
- 2 När du ringer genom att uttala ett röstmärke används högtalaren. Håll spelsetet en liten bit från munnen och uttala röstmärket tydligt.
- 3 Spelsetet spelar upp röstmärket, visar namnet och numret och numret slås för det igenkända röstmärket.

- Om spelsetet spelar upp fel röstmärke eller om du vill försöka igen väljer du **Börja om**.



**Obs!** Röststyrd uppringning kan inte användas under dataöverföring eller GPRS-uppkoppling.

## Skapa kontaktgrupper

- 1 Tryck på  i kontaktkatalogen om du vill öppna grupplistan.
- 2 Välj **Val**→ **Ny grupp**.
- 3 "Ange ett namn på gruppen eller använd standardnamnet **Grupp** och tryck på **OK**.
- 4 Öppna gruppen och välj **Val**→ **Lägg till medlemmar**.
- 5 Bläddra till en kontakt och tryck på  för att markera den. Om du vill lägga till flera medlemmar på en gång upprepar du detta för alla kontakter du vill lägga till.
- 6 Tryck på **OK** om du vill lägga till kontakten eller kontakterna i gruppen.

## Ta bort medlemmar från en grupp

- 1 Öppna en grupp du vill ändra i grupplistan.
- 2 Bläddra till kontakten och välj **Val**→ **Ta bort från grupp**.
- 3 Välj **Ja** för att ta bort kontakten från gruppen.



**Tips!** Du kan spela upp, radera eller ändra röstmärken. Öppna ett kontaktkort och bläddra till ett nummer som har ett röstmärke (anges med ) och välj **Val**→ **Röstmärken**. Välj sedan antingen **Uppspelning**, **Ändra** eller **Radera**.



Figur 10 Skapa kontaktgrupp.

# Bilder



## Bilder – Visa bilder

Alternativ i Bilder: **Öppna, Sänd, Bildöverförare, Radera, Flytta till mapp, Ny mapp, Markera/Avmarkera, Byt namn, Visa information, Lägg till i "Gå till", Uppdat. miniatyrer, Hjälp och Avsluta.**



Figur 11 Huvudvyn för Bilder.

Bilder kan sparas från Skärmdump eller skickas till dig i ett MMS- eller bildmeddelande, som en bifogad fil i ett e-postmeddelande eller via Bluetooth. När bilden placerats i Inkorgen måste den sparas i telefonminnet eller på minneskortet. Du kan spara grafik som skickats till dig i bildmeddelanden i mappen Bildmeddelanden.

- 1 Tryck på och välj **Extrafunk.** → **Bilder**. Tryck på eller om du vill gå från en minnesflik till en annan. Bläddra bland bilderna med och .
- 2 Öppna en bild genom att trycka på . När bilden öppnats visas namnet på bilden, samt hur många bilder mappen innehåller, överst på skärmen.

### Kortkommandon

- Bläddra: – upp, – ned, – vänster, – höger.
- Roterar: – motsols, – medsols.
- Zooma: – zoomar in, – zoomar ut. Håll ned för att återgå till normalvyn.
- Vy: – växlar mellan fulldisplayläge och normalvy.






**Tips!** Du kan använda olika meddelandetjänster för att skicka bilder till kompatibla enheter.



## Skärmdump

Du kan ta bilder från skärmen i ditt spelset. Skärmdump körs i bakgrunden och tar en bild av skärmen när du trycker på den inställda knappkombinationen.

Tänk på att alla program som är öppna på enheten stängs om du sätter i ett spel- eller minneskort. Om du vill ta en skärmdump från ett spel sätter du i ett spelkort och öppnar programmet Skärmdump.

- 1 Tryck på  och välj **Extrafunk.**→ **Skärmdump.**
- 2 Välj **Val**→ **Håll progr. öppet.** Programmet försvinner från skärmen. Skärmdump är fortfarande aktivt. Skärmdump påverkar inte programmet du ska köra och gör att du kan ta en skärmdump när som helst, till exempel när du spelar ett spel.
- 3 Tryck på  +  för att ta en skärmdump. Skärmdumpar sparas automatiskt i **Bilder.**

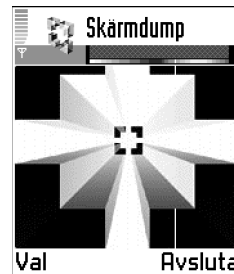


**Obs!** Om minnet håller på att ta slut, kan det hända att vissa program stängs automatiskt. All information som inte sparats, sparas automatiskt innan programmen stängs.

## Ändra inställningar för Skärmdump

Välj **Val**→ **Inställningar** om du vill ändra:


- **Ta skärmdump med** – Välj vilken knappkombination som aktiverar Skärmdump.
- **Mappnamn, Namn på skärmdump, Skärmdumps kvalitet.**
- **Anv. standardnamn** – Välj **Ja** om du vill spara bilden med det namn du angav under alternativet **Namn på skärmdump.** Välj **Nej** om du vill ange ett individuellt namn för varje bild (det namn du angav under alternativet **Namn på skärmdump** visas som standard).




Figur 12 Skärmdump.



## Videospelare

Tryck på  och välj **Extrafunk.**→ **Video** om du vill spela upp videoklipp som har sparats i telefonminnet eller på ett minneskort.

Videospelaren kan spela upp filer med tillägget .3gp och .nim. Observera att alla variationer av filformaten inte nödvändigtvis stöds.

- **Om du vill spela upp ett videoklipp** bläddrar du till det  eller väljer **Val**→ **Öppna.**
- **Om du vill skicka ett videoklipp** bläddrar du till det klipp du vill skicka och väljer **Val**→ **Sänd**→ **Via MMS, Via e-post** eller **Via Bluetooth.** Välj en mottagare. Videoklipppet

Alternativ i huvudvyn:  
**Öppna, Radera, Redigera**  
**klippnamn, Sänd, Lägg**  
**till i "Gå till", Flytta t.**  
**minneskort/Flytta till**  
**tel.minne, Inställningar**  
**och Avsluta.**

flyttas till Utkorgen för att skickas. Eftersom ett MMS-meddelande högst får vara 95kB, kan inte videoklipppet vara större än 95 kB, vilket vanligen motsvarar ungefär 15 sekunder.

- Om du vill stänga av eller sätta på ljudet, justera kontrasten på displayen eller att videoklipp ska spelas upp igen automatiskt när de är slut, väljer du **Val**→ **Inställningar**.

## Ta emot ett videoklipp i ett meddelande

- När du tar emot ett videoklipp i ett format som stöds i ett MMS-meddelande, går du till **Meddelanden** och öppnar MMS-meddelandet. Om du vill visa meddelandet som text och spela upp eller spara videon, väljer du **Val**→ **Objekt**.
- När du tagit emot ett videoklipp i ett format som stöds som e-postbilaga, öppnar du meddelandet och väljer **Val**→ **Bilagor** om du vill spela upp eller spara videoklipppet.

# Meddelanden

I Meddelanden kan du skapa, skicka, ta emot, visa, redigera och ordna: SMS, MMS, e-post och speciella SMS som innehåller data. Du kan också ta emot meddelanden och information via Bluetooth, ta emot webbservice-meddelanden, CBS-meddelanden (Cell Broadcast Service) och skicka servicekommandon.



**Obs!** De här funktionerna kan bara användas om de stöds av nätoperatören och/eller tjänsteleverantör. Meddelandena kan endast tas emot och visas av enheter med kompatibla funktioner för bildmeddelanden, MMS eller e-post. I vissa nätverk får mottagarenheten en länk till en webbsida där MMS visas.

När du öppnar Meddelanden visas funktionen **Nytt medd.** och en lista med mappar:



**Inkorg** – Inkorgen innehåller mottagna meddelanden, förutom e-post- och CBS-meddelanden. E-postmeddelanden lagras i din **Brevlåda**.



**Mina mappar** – Här kan du ordna dina meddelanden i olika mappar.



**Brevlåda** – När du öppnar den här mappen kan du antingen ansluta till fjärrbrevlådan för att hämta nya e-postmeddelanden eller läsa redan mottagna meddelanden offline. Se [Inställningar för e-post](#), sid. 70.



**Utkast** – Här lagras utkast av meddelanden som inte har skickats än.



**Sända** – Här lagras de 20 senast skickade meddelandena, förutom de som skickats via Bluetooth. Om du vill ändra hur många meddelanden som ska sparas läser du [Inställningar för mappen Annat](#), sid. 72.




**Utkorg** – En temporär lagringsplats för meddelanden som väntar på att skickas.








Alternativ i huvudvyn för Meddelanden: **Skapa meddelande**, **Anslut** (visas om du har definierat inställningar för brevlådan) eller **Koppla från** (visas om det finns en aktiv anslutning till brevlådan), **SIM-meddelanden**, **Cell broadcast**, **Servicekommando**, **Inställningar**, **Hjälp** och **Avsluta**.



**Tips!** Du kan enkelt hålla ordning på dina meddelanden genom att skapa nya mappar under **Mina mappar**.


 **Tips!** När du har öppnat en av standardmapparna kan du växla mellan mapper med  och .














**Symboler:**  och  anger versal respektive gemen.  betyder att första bokstaven i ordet skrivs med versal och alla andra bokstäver med gemen.  anger att sifferläget är aktiverat.

 **Rapporter**– Du kan begära att en leveransrapport ska sändas för de SMS- och MMS-meddelanden som du har skickat (nätjänst). Det är möjligt att du inte kan få leveransrapporter för MMS-meddelanden som har skickats till en e-postadress.

## Skriva text

### Normal textinmatning














När du använder normal textinmatning visas symbolen  längst upp till höger på skärmen.

- Tryck flera gånger på valfri sifferknapp (  –  ) tills det tecken du vill använda visas. Observera att sifferknapparna innehåller fler tecken än de som visas på respektive knapp.
- Om du vill infoga ett nummer håller du ned önskad sifferknapp.
- Om du vill växla mellan bokstavs- och sifferläge håller du ned .
- Om nästa bokstav i ett ord finns på samma knapp som aktuell bokstav väntar du tills markören visas (eller tryck på  för att avbryta väntetiden) och skriver sedan in bokstaven.
- Om du gör fel trycker du på  för att ta bort tecknet. Om du vill radera flera tecken håller du ned .
- Om du vill visa en lista över alla de vanligaste skiljetecknen trycker du på . Tryck flera gånger på  för att bläddra till det tecken du vill använda. Tryck  om du vill öppna en lista med skilje- och specialtecken. Använd  för att bläddra i listan och tryck på Välj för att infoga ett tecken.
- Om du vill infoga ett mellanslag trycker du på . Om du vill flytta markören till nästa rad trycker du tre gånger på .
- Om du vill växla mellan versaler och gemener, **Abc**, **abc** och **ABC**, trycker du på .










## Automatisk textigenkänning – Ordbok

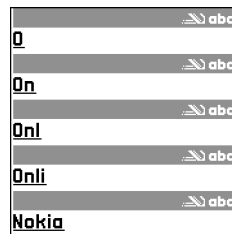
Du kan skriva vilken bokstav som helst med en enda knapptryckning. Automatisk textigenkänning baseras på en inbyggd ordbok, där du också kan lägga till nya ord. När ordlistan är full ersätter det senast tillagda ordet det äldsta.

- 1 Aktivera automatisk textigenkänning med  och välj **Aktivera ordlista**. Då aktiveras automatisk textigenkänning för alla redigerare i spelkonsollen. När du använder automatisk textigenkänning visas symbolen  längst upp till höger på skärmen.
- 2 Skriv in önskat ord genom att trycka på knapparna  - . Tryck en gång på varje knapp för att skriva in en bokstav. Om du till exempel vill skriva "Nokia" trycker du på  för N,  för o,  för k,  för i och  för a. Som du ser i figur 13 ändras ordet efter varje knapptryckning.
- 3 Om rätt ord dyker upp kan du bekräfta med  eller med  för att infoga ett blanksteg.
  - Om ordet är fel: Tryck på och bläddra med knappen  för att visa de matchningar som hittats i ordlistan. Tryck på  och välj **Ordbok** → **Träffar**.
  - Om tecknet ? visas efter ordet, innebär det att ordet inte finns i ordlistan. Om du vill lägga till ett ord i ordlistan väljer du **Stava**, skriver in ordet (högst 32 bokstäver) med normal textinmatning och väljer **OK**. Ordet läggs till i ordlistan. När ordlistan är full ersätter det nya ordet det äldsta ord som lagts in i ordlistan.
- 4 Börja skriva nästa ord.


### Tips för automatisk textigenkänning



- Om du vill ta bort ett tecken trycker du på . Om du vill radera flera tecken håller du ned .
- Om du vill växla mellan versaler och gemener, **Abc**, **abc** och **ABC**, trycker du på . Observera att om du trycker på  snabbt två gånger i följd aktiveras funktionen automatisk textigenkänning.
- Om du vill infoga ett nummer i bokstavsläge håller du ned önskad sifferknapp. Om du vill växla mellan bokstavs- och sifferläge håller du ned .









 **Tips!** Du kan aktivera eller avaktivera automatisk textigenkänning genom att snabbt trycka två gånger på  när du skriver.





Figur 13  
Ordmatchningen sker successivt. Vänta därför tills du skrivit in hela ordet innan du kontrollerar resultatet.

 **Tips!** Funktionen för automatisk textigenkänning försöker gissa vilket skiljetecken som behövs („?!“). Skiljetecknens ordning och tillgänglighet beror på ordlistans språk.


 **Tips!** Om du trycker på  visas följande alternativ (beroende på vilket redigeringsläge och vilken situation du befinner dig i): **Ordbok** (automatisk textigenkänning), **Alfabetiskt läge** (normal textinmatning), **Sifferläge**, **Klipp ut** (om text har markerats), **Kopiera** (om text har markerats), **Klistra in** (när text redan har klippts ut eller kopierats), **Infoga nummer**, **Infoga symbol** och **Skrivspråk**: (ändrar språket för alla redigerare i spelsetet).

- Om du vill visa en lista över alla de vanligaste skiljetecknen trycker du på . Tryck på  och sedan på  för att bläddra till det tecken du vill använda.
- Tryck  om du vill öppna en lista med skilje- och specialtecken. Använd  för att bläddra i listan och tryck på Välj för att infoga ett tecken.
- Tryck på och bläddra med knappen  för att visa de matchningar som hittats i ordlistan.
- Tryck på  , välj **Ordbok** och tryck på  för att välja ett av följande alternativ:
  - **Träffar** om du vill visa en lista med ord som matchar knapptryckningarna.
  - **Infoga ord** om du vill lägga till ett ord (högst 32 bokstäver) i ordlistan med normal textinmatning. När ordlistan är full ersätter det nya ordet det äldsta ord som lagts in i ordlistan.
  - **Redigera ord** om du vill redigera ordet med normal textinmatning, tillgängligt om ordet är aktivt (understrukt).








## Skriva fraser





Skriv första halvan av ett sammansatt ord och bekräfta det med . Skriv in den andra och sista delen av en fras och bekräfta hela frasen genom att trycka på  för att infoga ett mellanslag.

## Inaktivera automatisk textigenkänning

- Tryck på  och välj **Ordbok** → **Av**. om du vill stänga av automatisk textigenkänning för alla redigerare i spelkonsollen.

## Kopiera text till urklipp

- 1 Om du vill markera enstaka bokstäver eller ord håller du ned  . Tryck samtidigt på  eller  . Texten markeras allteftersom du flyttar joysticken.
- 2 Släpp  när önskad text har markerats.
- 3 Om du vill kopiera text till Urklipp fortsätter du att hålla ned  och väljer **Kopiera**.
- 4 Om du vill infoga texten i ett dokument håller du ned  och väljer **Klistra in**. Alternativt trycker du en gång på  och väljer **Klistra in**.




- Om du vill markera flera textrader håller du ned  . Tryck samtidigt på  eller .
- Om du vill ta bort den text som markerats i dokumentet trycker du på .

## Skriva och skicka meddelanden

Hur MMS ser ut kan variera beroende på mottagarenheten.

Copyrightskydd kan göra att vissa bilder, ringsignaler och annat innehåll inte kan kopieras, ändras, överföras eller vidarebefordras.

Observera att du måste ange alla nödvändiga anslutningsinställningar innan du kan skapa ett MMS-meddelande eller skriva ett e-postmeddelande. Se [E-postinställningar](#), sid. 61 och [Inställningar för MMS](#), sid. 60.

- 1 Välj **Nytt medd..** En lista med olika alternativ visas.
  - Välj **Skapa: SMS** om du vill skapa ett SMS.
  - Välj **Skapa: MMS** om du vill skicka ett MMS-meddelande.
  - Välj **Skapa: E-post** om du vill skicka ett e-postmeddelande. Om du inte har upprättat ett e-postkonto uppmanas du att skapa ett.
- 2 Tryck på  för att välja en eller flera mottagare i Kontaktlistan eller ange mottagarens telefonnummer eller e-postadress. Avgränsa de olika mottagarna genom att trycka på  för att infoga ett semikolon (;).
- 3 Tryck på  om du vill gå till meddelandefältet.
- 4 Skriv meddelandet.
  - Om du vill lägga till en bild i ett SMS väljer du **Val→ Infoga→ Grafik**.




**Obs:** Enheten kan skicka textmeddelanden som är längre än den normala begränsningen på 160 tecken. Om ditt meddelande överstiger 160 tecken skickas det i en serie på två eller flera meddelanden och det kan kosta mer. I navigeringsfältet visas en meddelandelängdindikator som räknar ned från 160. 10 (2) innebär exempelvis att du kan skriva ytterligare 10 tecken, och att

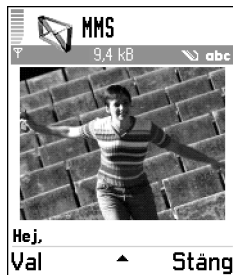


**Tips!** Du kan börja skapa ett meddelande i ett program som innehåller alternativet **Sänd**. Välj en fil (en bild, text) du vill lägga till i meddelandet och välj **Val→ Sänd**.




**Tips!** Bläddra till en kontakt och tryck på  för att markera den. Du kan markera flera mottagare på en gång.

Alternativ i meddelanderedigeraren:  
**Sänd, Lägg till mottagare, Infoga, Bilagor (e-post), Förhandsvisa medd. (MMS), Objekt (MMS), Ta bort (MMS), Radera, Meddelandeinfo, Sändningsalternativ, Hjälp och Avsluta.**



Figur 14 Skapa ett MMS-meddelande.



texten kommer att skickas som två meddelanden. Observera att vissa tecken tar mer plats än andra.

- Om du vill lägga till ett medieobjekt i ett MMS väljer du **Val**→ **Infoga**→ **Bild, Ljudklipp, Videoklipp** eller **Mall**. När ljudklippet har infogats visas symbolen  i navigeringsfältet. Ett MMS-meddelande kan endast innehålla en bild och ett ljudklipp.



**Tips!** Standardinställningen är **Bildstorlek: Stor** (nätberoende). När du skickar ett MMS till en e-postadress eller en enhet som stöder mottagning av stora bilder kan du använda den större bildstorleken. Om du inte är säker på om den mottagande enheten eller nätet stöder att du skickar stora filer så bör du använda en mindre bildstorlek och ett ljudklipp som inte är längre än 15 sekunder. Om du vill ändra inställningen väljer du **Val**→ **Sändningsalternativ**→ **Bildstorlek** medan du skapar ett MMS-meddelande.

Om du väljer **Infoga**→ **Nytt ljudklipp** öppnas Röstinspelning och du kan spela in ett nytt ljudklipp. Om du trycker på **OK** sparas det nya fotot eller ljudklippet automatiskt och en kopia infogas i meddelandet. Välj **Val**→ **Förhandsvisa medd.** om du vill se hur MMS-meddelandet kommer att se ut.

- Om du vill lägga till en bilaga i ett e-postmeddelande väljer du **Val**→ **Infoga**→ **Bild, Ljudklipp, Videoklipp** eller **Anteckning**. E-postbilagor visas av  i navigeringsfältet.
- 5 Om du vill skicka meddelandet väljer du **Val**→ **Sänd** eller trycker på .



**Obs!** E-postmeddelanden placeras automatiskt i Utkorgen innan de skickas. Om sändningen misslyckas stannar e-postmeddelandet i Utkorgen med statusen **Misslyckades**.

## Inställningar för MMS

Din nätoperatör eller tjänsteleverantör kan skicka inställningarna till dig i form av ett SMS. Se Ta emot logotyper, toner, visitkort, kalenderposter och inställningar, sid. 62.

Information om tillgänglighet och prenumeration av datatjänster får du från din nätoperatör eller tjänsteleverantör. Följ instruktionerna från tjänsteleverantör.

### **Knappa in inställningarna manuellt:**

- 1 Gå till **Verktyg**→ **Inställn.**→ **Anslutning**→ **Kopplingspunkter** och ange inställningar för en kopplingspunkt för MMS-meddelanden. Se [Inställningar för anslutning](#), sid. 37.
- 2 Gå till **Meddelanden**→ **Val**→ **Inställningar**→ **MMS**. Öppna **Kopplingspunkt** och välj den kopplingspunkt du skapade för att använda som prioriterad anslutning. Se även [Inställningar för MMS-meddelanden](#), sid. 68.



## **E-postinställningar**

Innan du kan skicka, ta emot, hämta, svara på och vidarebefordra e-postmeddelanden måste du:

- Konfigurera en Internet-anslutningsplats (IAP). Se [Inställningar för anslutning](#), sid. 37.
- Definiera e-postinställningarna. Se [Inställningar för e-post](#), sid. 70. Du måste ha ett separat e-postkonto. Följ de instruktioner du fått från Internet-leverantören och i fjärrbrevlådan.



## **Inkorgen – ta emot meddelanden**

När du får ett meddelande visas  och texten **1 nytt meddelande** i vänteläget. Tryck på **Visa** för att öppna meddelandet. Bläddra till ett meddelande och tryck på  för att öppna det.

## **Ta emot multimedieobjekt**



**Viktigt:** Objekt i multimedie-meddelanden kan innehålla virus eller på annat sätt skada enheten eller din dator. Öppna inte några bilagor om du är osäker på avsändarens tillförlitlighet.



**Tips!** Du kan gå till <http://support.n-gage.com> om du vill beställa WAP, MMS, e-post eller Internet-kopplingspunkter för ditt spelset. Länkar till olika länders webbsidor för N-Gage på flera olika språk hittar du på <http://www.n-gage.com/select.html>.



**Tips!** Om du vill skicka andra objekt än ljudklipp och anteckningar som bifogade filer, öppnar du önskat program och väljer **Sänd**→ **Via e-post**, om det är tillgängligt.

**Symboler i Inkorgen:**

Om det finns olästa meddelanden i Inkorgen ändras symbolen till



oläst SMS,  
oläst MMS och  
data har tagits emot  
via Bluetooth.

Alternativ i vyn Objekt:  
**Öppna, Spara, Sänd, Hjälp**  
och **Avsluta**.



**Tips!** Om du får en vCard-fil med en bifogad bild, sparas bilden automatiskt i Kontakter.


När du öppnar ett MMS (📧) kan du se en bild, läsa ett meddelande och höra ett ljud i högtalaren (🔊 visas om meddelandet innehåller ljud) samtidigt. Om ett ljud spelas upp kan du trycka på 🎧 eller 🎧 om du vill höja eller sänka volymen. Om du vill stänga av ljudet väljer du **Stopp**. Om du vill lyssna på ljudet igen väljer du **Val** → **Spela upp ljudklipp**.

Om du vill se vilka typer av medieobjekt som ett MMS-meddelande innehåller, öppnar du meddelandet och väljer **Val** → **Objekt**. Du kan välja att spara ett multimedialeobjekt i spelsetet eller skicka det, till exempel via Bluetooth, till en annan kompatibel enhet.

Copyrightskydd kan göra att vissa bilder, ringsignaler och annat innehåll inte kan kopieras, ändras, överföras eller vidarebefordras.

## Ta emot logotyper, toner, visitkort, kalenderposter och inställningar

Spelsetet kan ta emot flera olika typer av SMS som innehåller data (📧). Smarta SMS kallas även för OTA-meddelanden (Over-The-Air).

- **Bildmeddelande** – Om du vill spara bilden för att kunna använda den senare i **Extrafunk**. → **Bilder** → **Bildmedd.** väljer du **Val** → **Spara grafik**.
- **Visitkort** – Om du vill spara kontaktinformationen väljer du **Val** → **Spara visitkort**.  
 **Obs!** Certifikat och ljudfiler som bifogas sparas inte.
- **Rington** – Om du vill spara ringtonen i Kompositör väljer du **Val** → **Spara**.
- **Operatörslogo** – Om du vill att logotypen ska visas i vänteläget i stället för nätoperatörens egen identifikation, väljer du **Val** → **Spara**.
- **Kalenderpost** – Om du vill spara en inbjudan väljer du **Val** → **Spara i Kalender**.
- **Webbtjänstmeddelande** – Om du vill spara bokmärket i listan med bokmärken för Internet väljer du **Val** → **Spara i Bokmärken**. Om du vill spara informationen när meddelandet både innehåller inställningar för kopplingspunkter och bokmärken väljer du **Val** → **Spara alla**.
- **E-post mottagen** – Anger hur många nya e-postmeddelanden som finns i din fjärrbrevlåda. Ett förlängt meddelande kan ge mer ingående information.

- Utöver detta kan du ta emot ett SMS-nummer, röstbrevlådenummer, profilinställningar för fjärrsynkronisering, inställningar för kopplingspunkter för webbprogrammet, MMS eller e-post, inställningar för inloggningsskript för kopplingspunkter och e-postinställningar.

## Ta emot servicemeddelanden

Servicemeddelanden (☼) är meddelanden med exempelvis nyhetsrubriker, och de kan innehålla ett textmeddelande eller en länk. Kontakta din tjänsteleverantör för information om tillgänglighet och prenumeration.



## Mina mappar

I Mina mappar kan du ordna dina meddelanden i olika mappar, skapa nya mappar, samt ta bort och byta namn på mappar. Välj **Val** → **Flytta till mapp**, **Ny mapp** eller **Byt mappnamn**.



## Brevlåda

Om du väljer **Brevlåda** och inte har upprättat ett e-postkonto uppmanas du att skapa ett. Se [E-postinställningar](#), sid. 61. När du skapar en ny brevlåda ersätts **Brevlåda** av namnet du ger brevlådan i vyn Meddelanden. Du kan ha flera brevlådor (högst sex).

## Öppna brevlådan

När du öppnar brevlådan kan du välja att visa redan mottagna e-postmeddelanden och meddelanderubriker offline, eller ansluta till e-postservern.

När du bläddrar till brevlådan och trycker på (✓) får du frågan: **Ansluta till e-postkontot?**

- Välj **Ja** om du vill ansluta till brevlådan och hämta alla nya e-postrubriker eller -meddelanden. När du läser meddelanden online är du hela tiden uppkopplad till en



**Tips!** Du kan använda texter från mallar för meddelanden du skickar ofta. På så sätt slipper du skriva in samma text varje gång.



Figur 15 Brevlåda med olika statussymboler.

 **Tips!** Du kan använda PC Suite för Nokia N-Gage QD på en kompatibel dator för att hjälpa dig konfigurera inställningarna för kopplingspunkten och brevlådan. Se CD-ROM-skivan som följer med produktpaketet.

fjärrbrevlåda via ett datasamtal eller en GPRS-anslutning. Se även [Viktiga indikatorer som visas i vänteläge](#), sid. 22 och [Inställningar för anslutning](#), sid. 37.



- Välj **Nej** om du vill visa redan mottagna e-postmeddelanden offline. När du läser e-postmeddelanden offline är spelkonsollen inte uppkopplad till fjärrbrevlådan.

## Hämta e-postmeddelanden från brevlådan

- Om du inte är ansluten väljer du **Val** → **Anslut** om du vill upprätta en anslutning till en fjärrbrevlåda.



**Viktigt:** E-postmeddelanden kan innehålla virus eller på annat sätt skada enheten eller din dator. Öppna inte några bilagor om du är osäker på avsändarens tillförlitlighet.

- 1 När du har kopplat upp dig till en fjärrbrevlåda väljer du **Val** → **Hämta e-post** →
  - **Nya** – om du vill hämta alla nya e-postmeddelanden till spelkonsollen.
  - **Valda** – om du bara vill hämta de e-postmeddelanden som markerats.
  - **Alla** – om du vill hämta alla meddelanden i brevlådan.
 Om du vill avbryta hämtningsprocessen väljer du **Avbryt**.
- 2 När du har hämtat e-postmeddelandena kan du fortsätta att läsa dem online. Eller välj **Val** → **Koppla från** om du vill avbryta anslutningen och läsa e-postmeddelandena offline.
- 3 Tryck på  om du vill öppna ett e-postmeddelande. Om e-postmeddelandet inte har hämtats än (pilen i ikonen pekar utåt) och du är offline, tillfrågas du om du vill hämta meddelandet från brevlådan.
  - Om du vill visa e-postbilagor öppnar du ett meddelande som har bilageindikatorn  och väljer **Val** → **Bilagor**. Om symbolen för bilagan är nedtonad, innebär det att bilagan inte har hämtats till spelsetet. Välj i så fall **Val** → **Hämta**. I vyn Bilagor kan du hämta, öppna och spara bilagor. Du kan också skicka bilagor via Bluetooth.





**Tips!** Om brevlådan använder IMAP 4-protokollet kan du välja att hämta endast e-postrubriker, endast meddelanden eller meddelanden och bilagor. Om POP3-protokollet används kan du välja att hämta endast e-postrubriker eller meddelanden och bilagor. Se [Inställningar för e-post](#), sid. 70.

## Radera e-postmeddelanden

- Om du vill ta bort ett e-postmeddelande från spelsetet, men låta det ligga kvar i fjärrbrevlådan, väljer du **Val** → **Radera** → **Endast enhet**.



**Obs!** Spelkonsollen speglar e-postrubrikerna i fjärrbrevlådan. Även om du raderar innehållet i meddelandet, finns e-postrubriken kvar i spelkonsollen. Om du vill ta bort rubriken också måste du först ta bort e-postmeddelandet från fjärrbrevlådan och sedan ansluta spelkonsollen till fjärrbrevlådan igen för att uppdatera statusen.

- Ta bort ett e-postmeddelande både från spelkonsollen och fjärrbrevlådan. Välj **Val** → **Radera** → **Enhet och server**.



**Obs!** Om du är offline tas e-postmeddelandet först bort från spelkonsollen. Nästa gång du ansluter till fjärrbrevlådan tas e-postmeddelandet automatiskt bort från fjärrbrevlådan. Om du använder POP3-protokollet, raderas de meddelanden som markerats för borttagning först efter du kopplat från anslutningen till fjärrbrevlådan.

- Om du vill ångra borttagningen av ett e-postmeddelande både på spelkonsollen och servern, bläddrar du till ett e-postmeddelande som har markerats för att raderas vid nästa uppkoppling () och väljer **Val** → **Ångra radera**.

## Avbryta anslutningen till brevlådan

Om du är ansluten väljer du **Val** → **Koppla från** om du vill avsluta ett datasamtal eller en GPRS-anslutning till fjärrbrevlådan. Se även [Viktiga indikatorer som visas i vänteläge](#), sid. 22.

### Statussymboler för e-post:



– ny e-post (offline eller online). Innehållet har inte ännu hämtats från brevlådan till spelsetet (pilen i ikonen pekar utåt).



– ny e-post, innehållet har hämtats till spelsetet (pilen pekar inåt).



– e-posten har lästs.



– e-postrubriken har lästs och innehållet har raderats från spelsetet.



**Tips!** Om du vill kopiera ett e-postmeddelande från fjärrbrevlådan till en mapp under Mina mappar väljer du **Val** → **Kopiera till mapp**. Markera en mapp i listan och välj **OK**.

**Exempel:**

Meddelandena placeras i Utkorgen till exempel när spelsetet befinner sig utanför operatörens täckningsområde. Du kan också ange att e-post-meddelandena ska skickas nästa gång du ansluter till brevlådan.

**Visa e-postmeddelanden offline**

Nästa gång du öppnar **Brevlåda** och du vill visa och läsa e-postmeddelandena offline, svarar du **Nej** på frågan **Ansluta till e-postkontot?**. Du kan läsa e-postrubriker och/eller e-postmeddelanden som hämtats tidigare. Du kan också skriva nya e-postmeddelanden och vidarebefordra eller svara på meddelanden du fått nästa gång du ansluter till brevlådan.

**Utkorg – Meddelanden som väntar på att skickas**

Status på meddelanden i Utkorgen: **Sänder, Väntar /I kö, Sänd igen kl. %U (tid)** – Spelsetet försöker skicka om meddelandet när en bestämd väntetid löpt ut. Tryck på **Sänd** om du vill försöka skicka om meddelandet direkt. **Sänds senare** – Du kan välja att skjuta upp sändningen av meddelanden i Utkorgen. Bläddra till ett meddelande som skickas och välj **Val** → **Sänd senare**. **Misslyckades** – Maximalt antal försök att skicka meddelandet har gjorts. Sändningen misslyckades. Om du försökte skicka ett SMS, öppnar du meddelandet och kontrollerar att sändningsalternativen är korrekta.

**Visa meddelanden på ett SIM-kort**

Innan du kan visa SIM-meddelanden måste du kopiera dem till en mapp i spelkonsollen.

- 1 I huvudvyn för Meddelanden väljer du **Val** → **SIM-meddelanden**.
- 2 Välj **Val** → **Markera/Avmarkera** → **Markera** eller **Markera alla** när du vill markera meddelanden.
- 3 Välj **Val** → **Kopiera**. En lista med mappar öppnas.
- 4 Markera en mapp och välj **OK**. Gå till mappen för att visa meddelandena.



## Cell broadcast (nättjänst)

Tjänsteleverantören kan erbjuda information inom flera olika ämnesområden, t ex väder- och trafikrapporter. Information om vilken typ av information som tillhandahålls, och motsvarande nummer, får du från tjänsteleverantören. I huvudvyn för Meddelanden väljer du **Val** → **Cell broadcast**. I huvudvyn kan du se status för ett ämne, ämnesnamnet och ämnesnumret, samt om det har flaggats (🚩) för uppföljning.



**Obs!** Det kan hända att en GPRS-anslutning förhindrar mottagning av Cell broadcast-meddelanden. Kontakta din operatör om de rätta GPRS-inställningarna. Se [Inställningar för anslutning](#), sid. 37.

Alternativ i Cell broadcast:

**Öppna, Abonnera/  
Avsluta abonnem.,  
Meddela ink. ämnen/  
Medd. ej ink. ämnen,  
Ämne, Inställningar,  
Hjälp och Avsluta.**



## Redigeraren för Servicekommando

Välj **Meddelanden** → **Val** → **Servicekommando**. Knappa in och skicka serviceförfrågningar, till exempel aktiveringskommandon för nättjänster (kallas även för USSD-kommandon), till din tjänsteleverantör.

## Meddelandeinställningar

### Inställningar för SMS





Gå till **Meddelanden** → **Val** → **Inställningar** → **SMS**.

- **Meddelandecentraler** – Visar alla SMS-meddelandecentraler som har definierats. Se [Lägga till en ny SMS-meddelandecentral](#), sid. 68.
- **Använd medd.cent.** – Välj vilken meddelandecentral som ska användas för att skicka SMS.
- **Ta emot rapport** (nättjänst) – Om du vill att nätverket ska skicka leveransrapporter för dina meddelanden. Om du väljer **Nej** visas bara statusen **Sänt** i loggen. Se sid. 30.

Redigeringsalternativ för SMS-meddelandecentraler: **Ny medd.central, Redigera, Radera, Hjälp och Avsluta.**

- **Giltighetstid** – Om mottagaren inte kan nå inom angiven tidsgräns tas meddelandet bort från SMS-meddelandecentralen, förutsatt att den här funktionen stöds av nätoperatören. **Maximumtid** anger maximalt tillåten tid.
- **Meddel. sänds som** – Ändra endast detta alternativ om du är säker på att servicecentralen kan konvertera SMS-meddelanden till dessa format. Kontakta nätoperatören.
- **Primär anslutning** – Du kan skicka SMS-meddelanden över det vanliga GSM-nätet eller via GPRS, förutsatt att nätoperatören har stöd för GPRS. Se [GPRS](#), sid. 41.
- **Svar via samma cent.** (nättjänst) – Välj **Ja** om du vill att ditt svar ska skickas med samma SMS-meddelandecentralnummer.

### Lägga till en ny SMS-meddelandecentral

- 1 Öppna **Meddelandecentraler** och välj **Val**→ **Ny medd.central**.
- 2 Tryck på , skriv in ett namn på meddelandecentralen och välj **OK**.
- 3 Tryck på , tryck på  och skriv numret till SMS-centralen. Numret får du av tjänsteleverantören.
- 4 Välj **OK**.
- 5 För att aktivera de nya inställningarna går du tillbaka till inställningsvyn. Bläddra till **Använd medd.cent.**, tryck på  och välj den nya meddelandecentralen.

### Inställningar för MMS-meddelanden

Gå till **Meddelanden**→ **Val**→ **Inställningar**→ **MMS**.

- **Kopplingspunkt (Måste anges)** – Välj den kopplingspunkt som används som prioriterad anslutning för MMS-meddelandecentralen. Se [Inställningar för MMS](#), sid. 60.



**Obs!** Om du har fått MMS-inställningar i ett SMS och sparat dem, används dessa inställningar automatiskt för den prioriterade anslutningen. Se [Ta emot logotyper, toner, visitkort, kalenderposter och inställningar](#), sid. 62.

- **Sekundär anslutning**– Välj den kopplingspunkt som används som sekundär anslutning för MMS-meddelandecentralen.



**Obs!** Både **Kopplingspunkt** och **Sekundär anslutning** måste ha samma inställning för **Startsida** som går till samma meddelandecentral. Endast dataanslutningen skiljer sig.

- **Mottagning av MMS**

Standardinställningen för MMS är vanligen på.



**Obs!** Om du befinner dig utanför hemoperatörens täckningsområde kan det bli dyrare att skicka och ta emot MMS-meddelanden. Om du har valt inställningarna **End. hemoperat.** eller **Alltid på** kan spelsetet upprätta en GPRS-anslutning eller starta en dataöverföring utan din kännedom.

Välj **End. hemoperat.** om du endast vill få MMS-meddelanden när du befinner dig i ditt hemnät. När du befinner dig utanför hemoperatörens täckningsområde inaktiveras mottagningen av MMS-meddelanden. Välj **Alltid på** om du alltid vill kunna ta emot MMS-meddelanden. Välj **Av** om du inte vill ta emot några MMS-meddelanden eller reklam överhuvudtaget.

- **Vid mottagn. av MMS** – Välj:

**Hämta omedelb.** – om du vill hämta MMS-meddelanden direkt. Även meddelanden med statusen Sänds senare hämtas.

**Hämta senare** – om du vill att meddelandet ska sparas på MMS-meddelandecentralen för att hämtas vid ett senare tillfälle. När du vill hämta meddelandet ställer du in **Vid mottagn. av MMS** på **Hämta omedelb.**

**Avvisa** – om du vill avvisa MMS-meddelanden. Meddelandena raderas av MMS-meddelandecentralen.

- **Tillåt anonyma medd.** – Välj **Nej** om du vill avvisa meddelanden från okända avsändare.
- **Ta emot reklam** – Ange om du vill ta emot MMS-reklam eller inte.
- **Ta emot rapport** (nättjänst) – Välj **Ja** om du vill att statusen för det meddelande som skickats ska visas i loggen.



**Exempel:** Om den prioriterade anslutningen använder GPRS, kan det hända att du vill använda GSM-datasamtal för den sekundära anslutningen. På så sätt kan du skicka och ta emot MMS-meddelanden även när du inte befinner dig i ett nät som stöder GPRS. Kontakta nätooperatören eller tjänsteleverantören. Se [Om dataanslutningar och kopplingspunkter](#), sid. 37.



**Obs!** Det är möjligt att du inte kan få leveransrapporter för MMS-meddelanden som har skickats till en e-postadress.

- **Neka rapportsändn.** – Välj **Ja** om du inte vill att spelkonsollen ska skicka leveransrapporter över mottagna MMS-meddelanden.
- **Giltighetstid** – Om mottagaren inte kan nås inom angiven tidsgräns tas meddelandet bort från MMS-meddelandecentralen, förutsatt att den här funktionen stöds av nätoperatören. **Maximiumtid** anger maximalt tillåten tid.
- **Bildstorlek** – Ange storleken på bilden i ett MMS-meddelande. Alternativen är: **Liten** (högst 160 × 120 bildpunkter) och **Stor** (högst 640 × 480 bildpunkter).
- **Standardhögtalare** – Välj **Högtalare** eller **Telefon**, om du vill att ljudklippen i ett MMS-meddelande ska spelas upp i högtalaren eller hörluren. Se Högtalare, sid. 26.

## Inställningar för e-post

Gå till **Meddelanden** → **Val** → **Inställningar** → **E-post** och välj:

**Använd brevlåda** och välj den brevlåda du vill använda för att skicka e-post.

**Brevlådor** för att öppna en lista med de brevlådor som definierats. Om inga brevlådor definierats än, uppmanas du att skapa en. Välj en brevlåda om du vill ändra inställningarna:

- **Brevlådans namn** – Skriv in ett beskrivande namn på brevlådan.
- **Använd koppl.punkt (Måste anges)** – Välj den Internet-kopplingspunkt (IAP) som används för brevlådan. Se [Inställningar för anslutning](#), sid. 37.
- **Min e-postadress (Måste anges)** – Ange den e-postadress du fått från tjänsteleverantören. Svar på meddelanden skickas till den här adressen.
- **Utgående server: (Måste anges)** – Ange IP-adressen eller värdnamnet på den dator som din e-post skickas från.
- **Sänd meddelande** – Ange hur e-post ska skickas från spelkonsollen.  
**Omedelbart** – En anslutning till brevlådan upprättas när du väljer **Sänd**. **Vid nästa uppk.** – E-post skickas nästa gång du ansluter.

Redigeringsalternativ för brevlådeinställningarna:  
**Redigera, Ny brevlåda, Radera, Hjälp och Avsluta.**

- **Kopia till mig själv** – Välj **Ja** om du vill att en kopia av e-postmeddelandet ska sparas i fjärrbrevlådan och skickas till den adress som angetts i fältet **Min e-postadress**.
- **Inkludera signatur** – Välj **Ja** om du vill bifoga en signatur i ditt e-postmeddelande, eller för att börja skriva eller redigera signatortext.
- **Användarnamn:** – Ange det användarnamn du fått av tjänsteleverantören.
- **Lösenord:** – Ange ditt lösenord. Om du lämnar det här fältet tomt, uppmanas du att ange lösenordet när du försöker ansluta till fjärrbrevlådan.
- **Inkommande server: (Måste anges)** – IP-adressen eller värnamnet på den dator som tar emot din e-post.
- **Brevlådetyp:** – Anger det e-postprotokoll som rekommenderas av nätoperatören/leverantören. Alternativen är **POP3** och **IMAP4**. Den här inställningen kan bara anges en gång och kan inte ändras när du har sparat eller avslutat brevlådeinställningarna. Om du använder POP3-protokollet uppdateras inte e-postmeddelandena automatiskt när du är online. Om du vill se de senaste e-postmeddelandena måste du koppla från och sedan ansluta till brevlådan på nytt.
- **Säkerhet** – Används med protokollen POP3, IMAP4 och SMTP för att göra anslutningen till fjärrbrevlådan säker.
- **Säker APOP-inlogg.** (visas inte om IMAP4 valts som **Brevlådetyp:**) – Används med POP3-protokollet för att kryptera lösenord som skickas till e-postservern.
- **Hämta bilaga** (visas inte om e-postprotokollet POP3 används) – För att hämta e-post med eller utan bilagor.
- **Hämta rubriker** – För att begränsa antalet e-postrubriker som hämtas till spelkonsollen. Alternativen är **Alla** och **Användardef.** (kan endast användas med IMAP4-protokoll).

## Inställningar för servicemeddelanden

Gå till **Meddelanden**→ **Val**→ **Inställningar**→ **Service- meddelande**. Ange om du vill ta emot servicemeddelanden eller inte. **Verifiering krävs** – Ange om du endast vill ta emot servicemeddelanden från behöriga källor.

## Inställningar för Cell broadcast (nättjänst)

Fråga din tjänsteleverantör vilka ämnen som finns och vilka ämnesnummer de har, och gå till **Meddelanden**→**Val**→**Inställningar**→**Cell broadcast** om du vill ändra inställningarna.

- **Mottagning** – På eller Av.
- **Språk** – Alla anger att CBS-meddelanden ska tas emot på alla språk som stöds. **Valt** innebär att du kan välja på vilket språk du vill ta emot CBS-meddelanden. Om du inte hittar det språk du vill ha väljer du **Annat**.
- **Ämnesspårning** – Om du får ett meddelande som inte tillhör något befintligt ämne kan du ange **Ämnesspårning**→**På** för att spara ämnesnumret automatiskt. Numret sparas i ämneslistan och visas utan namn. Välj **Av** om du inte vill spara nya ämnesnummer automatiskt.

## Inställningar för mappen Annat


Gå till **Meddelanden** och välj **Val**→**Inställningar**→**Övrigt**.

- **Spara sända medd.** – Ange om du vill spara en kopia av alla SMS-, MMS- eller e-postmeddelanden som skickats till mappen Sämt.
- **Antal sparade medd.** – Ange hur många skickade meddelanden som ska sparas i mappen Sämt åt gången. Standard är 20 meddelanden. När denna gräns nås, tas det äldsta meddelandet bort.






# Profiler

Du kan justera och anpassa signaler för olika händelser, miljöer eller kontaktgrupper. Tryck på  och välj **Verktyg**→**Profiler**. Du kan se den profil som används högst upp i displayen i vänteläge. Om den allmänna profilen används visas bara datumet.

## Ändra profilen

- 1 Tryck på  och välj **Verktyg**→**Profiler**. En lista med profiler visas.
- 2 Bläddra till en profil i listan och välj **Val**→**Aktivera**.



**Obs:** Vid inkommande samtal hörs en ringsignal om det har angetts i profilinställningarna.


**Offlineprofil** – gör att du kan använda spelsetet utan att vara ansluten till det trådlösa GSM-nätet.

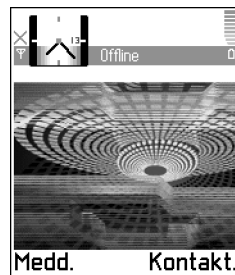


**Varning!** I profilen för offline-arbete går det inte att ringa (eller ta emot) några samtal, inklusive nödsamtal, eller använda andra funktioner som behöver nätsignal. Om du vill ringa samtal måste du först aktivera telefonfunktionen genom att byta profil. Om enheten är låst måste du ange låskoden innan du kan aktivera telefonfunktionen och ringa nödsamtal.




**Varning!** Enheten måste vara påslagen för att du ska kunna använda profilen för offline-arbete. Slå inte på enheten där det är förbjudet att använda trådlösa enheter eller där den kan vålla störningar eller fara.

När du aktiverar profilen Offline startar spelsetet om och GSM stängs av, vilket visas av  i indikatorn för signalstyrka. Se figur 16. Alla trådlösa GSM-telefonsignaler till och från enheten förhindras.



Figur 16 Offlineprofilen är aktiv.



**Genväg:** Ändra profilen genom att trycka på  i vänteläge. Bläddra till en profil du vill aktivera och välj **OK**.





**Tips!** När du bläddrar i listan med ringsignaler kan du stanna på en signal och lyssna på den innan du väljer. Tryck på valfri knapp för att stoppa ljudet.



**Tips!** Du kan byta ringsignaler på två ställen: Profiler eller Kontakter. Se [Lägga till ringsignal för kontaktkort eller grupp](#), sid. 49.

Om du vill sluta använda profilen **Offline** väljer du någon annan profil och sedan **Val**→**Aktivera**. Välj **Ja**. Spelsetet startas om och trådlös GSM-överföring återaktiveras (förutsatt att det finns tillräcklig signalstyrka). Om Bluetooth stängdes av för att du startade profilen **Offline**, måste du aktivera Bluetooth igen manuellt. Se [Bluetooth-inställningar](#), sid. 92.

## Anpassa profiler

- Om du vill ändra en profil bläddrar du till den i listan och väljer **Val**→**Anpassa**. En lista med profilinställningar öppnas.
- Bläddra till den inställning du vill redigera och tryck på  för att öppna alternativen:
  - Rington** – Ange en ringsignal för röstmeddelanden genom att välja en i listan. Ikonen  visas intill namn på signaler som sparas på ett minneskort.
  - Ringsignal** – När **Stegrande** är valt börjar ringsignalen på nivå ett och ökar nivå för nivå upp till den angivna ljudstyrkan.
  - Ringvolym** – Ställa in volymnivå för ringsignaltoner och textmeddelandetonen.
  - Ton för meddelanden** – Ställa in ton för meddelanden.
  - Vibrationssignal** – Ställa in spelkonsollen på att vibrera vid samtal och meddelanden.
  - Knapptoner** – Ställa in volymnivå för knapptoner.
  - Varningstoner** – Ställa in spelkonsollen så att en varningston hörs, exempelvis när batteriet nästan är slut.
  - Ringer för** – Ställa in spelkonsollen så att den bara ringer vid samtal från viss kontaktgrupper. Samtal från andra ger bara en tyst signal. Alternativen är Alla samtal / (lista med kontaktgrupper om du har skapat några). Se [Skapa kontaktgrupper](#), sid. 51.
  - Profilnamn** – Om du vill ändra namn på en profil. Du kan inte ändra namn på profilerna Allmän, N-Gage och Offline.



# Kalender och Att göra

## Skapa kalenderposter

- 1 Tryck på och välj **Kalender**.
- 2 Välj **Val** → **Ny post** och välj:
  - **Möte** om du vill lägga in datum och klockslag för ett möte.
  - **Memo** om du vill skapa en anteckning för en viss dag.
  - **Årsdag** om du vill lägga in födelsedagar och speciella datum. Årsdagsposter återkommer varje år.
- 3 Fyll i fälten. Använd för att flytta mellan fälten.

**Alarm** – Välj **På** och tryck på för att fylla i fälten **Alarmtid** och **Alarmdag**. Alarm visas med i vyn Dag. **Stänga av ett kalenderalarm** – Välj **Stopp** för att stänga av kalenderalarmet. Om du trycker på någon knapp aktiveras snooze-läget.

**Upprepa** – Tryck på om du vill ändra posten till en återkommande post ( visas i vyn Dag).

**Upprepa tills** – Du kan ange ett slutdatum för en upprepad post.

**Synkronisering** – **Privat** – bara du kan se kalenderposten efter synkroniseringen. Posten visas inte för andra som har behörighet att se kalendern online. **Allmän** – kalenderposten visas för andra användare som har behörighet att se kalendern online.

**Ingen** – kalenderposten kopieras inte till datorn när du synkroniserar kalendern. Med PC Suite för Nokia N-Gage QD kan du flytta kalender och Att-göra-information från många olika Nokia-telefoner till spelkonsollen eller synkronisera kalendern till en dator. Se hjälpfunktionen i PC Suite.
- 4 Spara posten genom att välja **Klar**.



**Tips!** Du kan skicka kalenderposter till en kompatibel telefon. Mer information finns i kapitlet Meddelanden och Skicka data via Bluetooth, sid. 92.



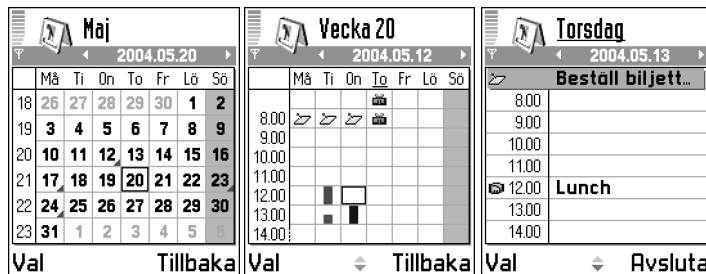
**Genväg:** Trycka på valfri knapp ( - ) i någon av kalendervyerna. En mötespost öppnas och de tecken du angett infogas i fältet **Ämne**.







**Tips!** Om du redigerar eller tar bort en återkommande post väljer du hur ändringarna ska utföras: **Alla förekomster** – alla upprepade poster tas bort/**Endast denna post** – bara den aktuella posten tas bort. Anta till exempel att en av dina lektioner har blivit inställd. Kalendern har ställts in för att påminna dig om lektionen varje vecka. Välj **Endast denna post** så påminns du igen nästa vecka.

 **Tips!** Välj **Val** → **Installningar** om du vill ändra vyn som visas när du öppnar kalendern eller veckans första dag. Välj måndag som veckans första dag om du vill att veckonummer ska visas.

## Kalendervyer







I vyn Månad markeras datum som har kalenderposter med en liten triangel i det högra nedre hörnet. Påminnelser och årsdagar läggs in före klockan 8.

- Om du vill öppna ett särskilt datum väljer du **Val** → **Gå till datum**. Skriv in önskat datum och välj **OK**.
- **Symboler** i vyerna Dag och Vecka:  – Möte,  – Memo och  – Årsdag.
- Välj  om du vill hoppa till dagens datum.



Figur 17 Uppgifter i Att göra-listan.

## Att göra – Uppgiftslista

- Tryck på  och välj **Extrafunk** → **Att göra**.
- Tryck på en knapp när du vill börja skriva uppgiften i fältet **Ämne**.
  - Om du vill ange ett slutdatum för uppgiften bläddrar du till fältet **Förelagt datum** och anger önskat datum.
  - Om du vill prioritera uppgiften bläddrar du till fältet **Prioritet** och trycker på . Prioritetssymbolerna är:  för **Hög**,  för **Låg** och ingen symbol för **Normal**.
- Spara uppgiften genom att välja **Klar**.


Om du vill markera en uppgift som utförd bläddrar du till uppgiften och väljer **Val**→ **Markera som utförd** (☒).

Om du vill återställa en uppgift väljer du **Val**→ **Mark. som ej utförd** (☐).

# Extrafunktioner





## Kalkylator

Om du vill addera, subtrahera, multiplicera och dividera trycker du på  och väljer **Extrafunk.**→ **Kalkylator**.



**Obs:** Kalkylatorns förmåga till exakta uträkningar är begränsad, utan den är endast avsedd för enkla beräkningar.


- Välj  om du vill spara ett nummer i minnet. Ett sparat nummer indikeras med **M**. Om du vill hämta ett tal i minnet väljer du . Om du vill ta bort ett tal från minnet väljer du **Val**→ **Minne**→ **Töm**.



Alternativ i Kalkylatorn:

**Senaste resultatet,**  
**Minne, Töm skärmen,**  
**Hjälp och Avsluta.**










## Kompositör

Om du vill skapa egna anpassade ringsignaler trycker du på  och väljer **Extrafunk.**→ **Kompositör**. Observera att det inte går att ändra de förinstallerade ringsignalerna.
















- 1 Välj **Val**→ **Ny ton** om du vill öppna redigeraren och börja komponera. Lägg till toner och pauser med knapparna (se tabellen nedan) eller välj **Val**→ **Infoga symbol**. Standardlängden för en ton är 1/4.
  - Om du vill lyssna på tonen väljer du **Val**→ **Spela upp**. Om du vill justera volymen väljer du **Val**→ **Volym** innan du börjar spela upp tonen.
  - Om du vill justera tempot väljer du **Val**→ **Tempo**. Om du vill höja eller sänka tempot stegvis, trycker du på  respektive . Tempo mäts i antal taktslag per minut.
  - Om du vill använda olika spelstilar anger du två eller flera noter och väljer sedan **Val**→ **Stil**→ **Legato** om du vill att övergången mellan noterna ska spelas upp jämnt utan avbrott, eller **Stackato** om du vill att noterna ska spelas upp separat för att ge korta, skarpa ljud. Välj **Naturlig** om du vill ta bort stilarna.

Alternativ i huvudvyn för Kompositör: **Öppna, Ny ton, Radera, Markera/Avmarkera, Byt namn, Skapa dubblett, Hjälp och Avsluta.**

Alternativ för komponering: **Spela upp, Infoga symbol, Stil, Tempo, Volym, Hjälp och Avsluta.**


- Om du vill välja flera toner och pauser samtidigt, håller du ned  och  eller  samtidigt.
- Om du vill höja eller sänka noter med ett halvt steg, bläddrar du till dem och trycker på  eller .
- Du kan hålla ned  samtidigt med  för att få tonen C#.

2 Tryck på **Tillbaka** om du vill spara tonen.

Knapp	Ton	Knapp och funktion
	c	 Förkortar stegvis längden på den eller de toner/pauser du valt.
	d	 Förlänger successivt längden på den eller de toner/pauser du valt.
	e	 Läger in en paus.
	f	Tryck på  för att öppna en lista med toner och pauser.
	g	 Byter oktav och alla valda toner höjs till nästa oktav.
	a	 Tar bort den eller de toner du valt.
	b	 -  (intryckt en längre stund) producerar en förlängd (punkterad) ton eller paus, eller förkortar en redan förlängd ton.




## Omvandlare – räkna om mått

Om du vill omvandla mått som **Längd** från en enhet (**Yard**) till en annan (**Meter**), trycker du på  och väljer **Extrafunk.** → **Omvandlare**.



**Obs!** Omvandlaren har begränsad noggrannhet och avrundningsfel kan förekomma.

- 1 Bläddra till fältet **Typ** och tryck på  för att öppna en lista över olika konverteringstyper. Bläddra till önskad typ och välj **OK**.

Alternativ i Omvandlaren:  
**Välj enhet/Ändra valuta,**  
**Omvandlingstyp,**  
**Valutakurser, Hjälp och**  
**Avsluta.**

**Tips!**

Konverteringsordningen ändras om du anger ett värde i det andra Antal-fältet. Resultatet visas i det första Antal-fältet.



**Tips!** Om du vill byta namn på en valuta går du till vyn Valutakurser, bläddrar till önskad valuta och väljer **Val→ Byt valutanamn**.

- 2 Bläddra till det första **Enhet**-fältet och tryck på . Välj den enhet som du vill konvertera **från** och välj **OK**. Bläddra till nästa **Enhet**-fält och välj den enhet som du vill konvertera **till**.
- 3 Bläddra till det första **Antal**-fältet och ange det värde som ska konverteras. Det andra **Antal**-fältet ändras automatiskt och det konverterade värdet visas. Tryck på om du vill lägga till en decimal och på om du vill använda tecknen +, – (för temperaturer) och E (exponent).

## Definiera en basvaluta och valutakurser

Innan du kan konvertera valutor måste du välja en basvaluta och definiera valutakurser. Kursen för basvalutan är alltid 1. Konverteringskurserna för de andra valutorna baseras på basvalutan.

- 1 Välj **Valuta** som omvandlingstyp och välj **Val→ Valutakurser**. En lista över olika valutor öppnas. Den aktuella basvalutan visas överst.
- 2 Om du vill ändra basvalutan bläddrar du till valutan och väljer **Val→ Anv. som basvaluta**.



**Obs:** Om du ändrar basvaluta måste du ange nya valutakurser, eftersom alla tidigare kurser återställs till noll.




- 3 Lägg till valutakurser. Bläddra till valutan och ange en ny kurs, dvs. hur många enheter av valutan som motsvarar en enhet i den basvaluta du valt.
- 4 När du har angett alla valutakurser som behövs, kan du göra önskade valutakonverteringar.



## Anteckningar


Tryck på och välj **Extrafunk.→ Anteckningar**. Du kan koppla anteckningar till Gå till och skicka dem till andra kompatibla enheter. Om du får filer i TXT-format (oformaterad text) kan du spara dessa i Anteckningar.




- Tryck på ( - ) och börja skriva. Tryck på  om du vill radera tecken Tryck på **Klar** för att spara.



## Klocka

Tryck på  och välj **Extrafunk.**→ **Klocka**. Om du vill ändra tid eller datum väljer du **Val**→ **Inställningar** i Klockan. Om du vill ändra hur klockan visas i vänteläget bläddrar du nedåt i inställningarna för **Datum och tid** och väljer **Klocktyp**→ **Analog** eller **Digital**.

## Ställa in alarm


- Om du vill ställa in ett nytt alarm väljer du **Val**→ **Ställ in alarm**.
- Ange alarmtiden och välj **OK**. När alarmet har aktiverats visas symbolen .
- Om du vill stänga av ett alarm går du till klockan och väljer **Val**→ **Ta bort alarm**.

### Stänga av alarmet

- Tryck på **Stopp** om du vill stänga av alarmet.
- När alarmet hörs trycker du på någon av knapparna eller **Snooze** så att alarmet stängs av under tio minuter innan det börjar igen. Du kan använda Snooze upp till fem gånger. Om alarmtiden infaller när enheten är avstängd slås den automatiskt på och ljudsignalen avges. Om du trycker på **Stopp** frågar enheten om du vill aktivera den för samtal. Tryck på **Nej** för att stänga av enheten, eller **Ja** för att ringa och ta emot samtal. Tryck inte på **Ja** där det är förbjudet att använda mobiltelefoner eller där den kan vålla störningar eller fara.



## Röstinspelning




Tryck på  och välj **Extrafunk.**→ **Inspelning**. Du kan spela in telefonsamtal och röstanteckningar och lyssna på dina inspelningar. Om du spelar in ett telefonsamtal hör båda parterna en ton var femte sekund under inspelningen.

Röstinspelning kan inte användas under dataöverföring eller GPRS-uppkoppling.

Alternativ i Klockan: **Ställ in alarm**, **Ändra alarmtid**, **Ta bort alarm**, **Inställningar**, **Hjälp** och **Avsluta**.








Alternativ i Röstinspelning: **Öppna**, **Spela in ljudklipp**, **Radera**, **Flytta till tel.minne**/Flytta t. minneskort, **Markera**/Avmarkera, **Byt namn på ljudkl.**, **Sänd**, **Lägg till i "Gå till"**, **Inställningar**, **Hjälp** och **Avsluta**.

**Standardsnabbval:**

-  öppnar **Kalender**
-  öppnar **Inkorg**
-  öppnar **Anteckn.**




Alternativ i Gå till: **Öppna**,  
**Red. genvägsnamn**,  
**Genvägsikon**, **Radera**  
**genväg**, **Flytta**, **Visa som**  
**lista/Visa som ikoner**,  
**Hjälp** och **Avsluta**.

- Välj **Val**→ **Spela in ljudklipp** eller **Öppna**. Bläddra till önskad funktion och tryck på . Använd:  – för att spela in,  – för att pausa,  – för att stoppa,  – för att spola framåt,  – för att spola bakåt och  – för att spela upp en öppen ljudfil.



## Gå till

Om du vill spara genvägar, länkar till dina favoritbilder, anteckningar, bokmärken och så vidare, trycker du på  och väljer **Extrafunk**.→ **Gå till**.

## Lägga till genväg

Genvägar kan bara läggas till från de enskilda programmen, till exempel **Bilder**. Alla program har inte denna funktion.


- 1 Öppna ett program.
- 2 Välj det objekt du vill skapa en genväg till.
- 3 Välj **Val**→ **Lägg till** i "**Gå till**".



**Obs!** En genväg i favoriter uppdateras automatiskt om du flyttar objektet det leder till från en mapp till en annan.



# Internet

Många tjänsteleverantörer har sidor som är specialanpassade för mobila enheter. Om du vill öppna sådana sidor trycker du på  och väljer **Webbtj.** Dessa sidor använder WML (Wireless Markup Language) eller XHTML (Extensible Hypertext Markup Language). Det går inte att visa HTML-websidor (Hypertext Markup Language) i enheten.

Om du vill ha mer information om vilka tjänster som är tillgängliga och vilka priser och tariffer som gäller kontaktar du din nätoperatör och/eller tjänsteleverantör. Tjänsteleverantören kan också ge dig instruktioner om hur du kan använda tjänsterna.

## Grundläggande steg för Internet-åtkomst

- Spara de inställningar som behövs för att kunna öppna den webbsida du vill ha. Se avsnitten Ta emot inställningar i ett SMS och Knappa in inställningarna manuellt.
- Ansluta till Internet. Se Ansluta, sid. 84.
- Börja läsa webbsidorna. Se Läsa, sid. 85.
- Avsluta anslutningen till Internet. Se Avsluta en anslutning, sid. 86.

### Ta emot inställningar i ett SMS

Du kan få inställningar för tjänsten i ett speciellt SMS från nätoperatören eller tjänsteleverantören som tillhandahåller webbsidan. Se Ta emot logotyper, toner, visitkort, kalenderposter och inställningar, sid. 62. För mer information kontaktar du nätoperatören eller tjänsteleverantör.

### Knappa in inställningarna manuellt

Följ instruktionerna från tjänsteleverantör.




**Tips!** Inställningar kan exempelvis vara tillgängliga på nätoperatörens eller tjänsteleverantörens webbplats. Du kan också gå till <http://support.n-gage.com>. Länkar till olika länders webbsidor för N-Gage på flera olika språk hittar du på <http://www.n-gage.com/select.html>.



Alternativ i vyn

Bokmärken: **Öppna**, **Ladda ner**, **Tillbaka till sida**, **Sänd**, **Gå till webbadress/** **Sök bokmärke**, **Lägg till bokmärke**, **Redigera**, **Radera**, **Läs servicemedd.**, **Koppla från**, **Flytta till mapp**, **Ny mapp**, **Markera/** **Avmarkera**, **Byt namn**, **Töm cache**, **Info**, **Lägg till i "Gå till"**, **Inställningar**, **Hjälp** och **Avsluta**.



**Genväg:** Håll ned  i vänteläge om du vill upprätta en anslutning.



**Tips!** Om du vill skicka ett bokmärke bläddrar du till det och väljer **Val**→ **Sänd**→ **Via SMS**.

- 1 Gå till **Verktyg**→ **Inställn.**→ **Anslutning**→ **Kopplingspunkter** och ange inställningar för en kopplingspunkt. Se [Inställningar för anslutning](#), sid. 37.
- 2 Gå till **Webbtj.**→ **Val**→ **Lägg till bokmärke**. Ange ett namn för bokmärket och adressen till den sida som definierats för den aktuella kopplingspunkten.

## Vyn Bokmärken



**Ordlista:** Ett bokmärke består av en Internet-adress (obligatoriskt), en bokmärkesrubrik, en kopplingspunkt och, om webbplatsen kräver det, ett användarnamn och ett lösenord.



**Obs:** Enheten kan ha inlästa bokmärken till webbplatser som inte rör Nokia. Nokia varken stöder eller går i god för dessa webbplatser. Om du väljer att besöka dem, bör du vidta samma försiktighetsåtgärder vad gäller säkerhet och innehåll, som du skulle med vilken annan webbplats som helst.



Startsidan som definierats för kopplingspunkten. Om du använder en annan kopplingspunkt för att läsa webbsidor ändras startsidan därefter.




Den senast besökta sidan. När enheten inte är ansluten till Internet sparas adressen till den senast besökta sidan i minnet tills en ny sida besöks under nästa anslutning.



Ett bokmärke som visar bokmärkets rubrik eller Internet-adress.

## Ansluta

När du har sparat alla obligatoriska anslutningsinställningar kan du läsa webbsidor.

Välj en sida eller ett bokmärke eller skriv adressen och tryck på  för att börja ladda ned sidan.

## Anslutningssäkerhet

När säkerhetsindikatorn (🔒) visas under en anslutning är dataöverföringen mellan enheten och din Internet-gateway eller server krypterad.



**Obs:** Säkerhetsikonen anger inte att dataöverföring mellan gatewayen och innehållsservern (eller den plats där den begärda resursen är lagrad) är säker. Operatören säkrar dataöverföringen mellan gatewayen och innehållsservern.

## Läsa

- Om du vill återvända till föregående sida trycker du på **Tillbaka**. Om **Tillbaka** inte är tillgängligt väljer du **Val**→ **Historik** för att visa en kronologisk lista över sidor som besökts under sessionen. Historiken töms när sessionen avslutas.
- Om du vill hämta det senaste innehållet från servern väljer du **Val**→ **Uppdatera**.
- Om du vill spara ett bokmärke väljer du **Val**→ **Spara som bokm.**.  
Om du vill spara en sida när du läser webbsidor, väljer du **Val**→ **Spara sidan**. Du kan spara sidor i spelsetets minne eller på ett minneskort, och visa dem när du är offline. Om du vill öppna sidorna senare, trycker du på 🌐 i vyn Bokmärken.
- Du kan öppna en underlista med kommandon eller åtgärder för den öppna sidan. Välj **Val**→ **Servicealternativ**.
- Du kan ladda ned filer med ringsignaler, bilder, operatörslogotyper och videoklipp. När filerna har laddats ned, hanteras de av respektive program i spelkonsollen. En nedladdad bild sparas till exempel i **Bilder**.



**Viktigt!** Installera bara källor som erbjuder tillräckligt skydd mot skadlig programvara.

- Om du vill hämta och visa nya servicemeddelanden när du läser webbsidor, väljer du **Val**→ **Läs servicemedd.** (visas bara om det finns nya meddelanden). Se även [Ta emot servicemeddelanden](#), sid. 63.




Alternativ vid läsning av WAP-sidor: **Öppna**, **Visa bild**, **Servicealternativ**, **Bokmärken**, **Historik**, **Gå till webbadress**, **Läs servicemedd.**, **Spara som bokm.**, **Sänd bokmärke**, **Uppdatera**, **Koppla från**, **Visa bilder**, **Töm cache**, **Spara sidan**, **Sök**, **Info**, **Inställningar**, **Hjälp** och **Avsluta**.



**Tips!** Du kan gå till Bokmärken medan du läser webbsidor genom att hålla ned (✓). Om du vill återgå till WAP-läsaren väljer du **Val**→ **Tillbaka till sida**.

## Avsluta en anslutning

Välj **Val**→ **Koppla från** eller håll ned  om du vill sluta läsa webbsidor och återgå till vänteläge.


## Tömma cacheminnet

Information och tjänster du har tittat på sparas i spelkonsollens cacheminne.

Ett cache-minne är en minnesplats som används för att lagra data tillfälligt. Töm enhetens cache-minne varje gång du har visat eller försökt visa hemlig information som kräver lösenord. Informationen och tjänsterna du har tittat på sparas i cache-minnet. Om du vill tömma cache-minnet väljer du **Val**→ **Töm cache**.

## Inställningar för Internet

Välj **Val**→ **Inställningar**:

- **Standardkoppl.punkt** – Om du vill ändra standardkopplingspunkt trycker du på . Då öppnas en lista med tillgängliga kopplingspunkter. Se [Inställningar för anslutning](#), sid. [37](#).
- **Visa bilder** – Om du väljer **Nej**, kan du senare ladda bilder när du läser webbsidor genom att välja **Val**→ **Visa bilder**.
- **Textbrytning** – Välj **Av** om du inte vill att texten i ett stycke ska brytas automatiskt eller **På** om du vill att den ska göra det.
- **Teckenstorlek** – Välj teckenstorlek.
- **Standardkodning** – Se till att alla tecken visas korrekt på webbsidorna genom att välja lämpligt språk.
- **Cookies** – Aktivera eller avaktivera mottagning och sändning av cookies.
- **Bekr. DTMF-sändning** – Välj om du vill bekräfta innan DTMF-toner skickas under ett röstsamtal. Se även "DTMF-toner", sidan [29](#).

# Program och Hanterare

## Om installation av program och programvara

Du kan installera två typer av program och programvara på spelsetet:

- **J2ME™-program som är baserade på Java™-teknik** med tillägget .JAD eller .JAR installeras i Program. Ladda inte ned PersonalJava™-program till spelsetet. De kan inte installeras. Se [Program \(Java™\)](#), sid. 88.
- **Andra program och programvara** som är särskilt avsedda för spelsetet Nokia N-Gage eller passar operativsystemet Symbian installeras i **Hanterare**. Installationsfilerna har tillägget .SIS. Se [Hanterare – installera och ta bort programvara](#), sid. 89.


Installationsfiler kan överföras till spelkonsollen från en kompatibel dator, laddas ned från en webbsida eller skickas till dig i ett multimedie-meddelande, som bifogad fil i ett e-postmeddelande, eller via Bluetooth. Om du använder PC Suite för Nokia N-Gage QD för att överföra filen placerar du den i mappen **Installations- och Javafiler (c:\nokia\installs)** i spelsetet eller på ett minneskort. Om du använder Utforskaren i Microsoft Windows för att överföra en fil, placerar du filen på ett minneskort (lokal disk).



**Viktigt:** Installera bara program från källor som erbjuder tillräckligt skydd mot skadlig programvara.

Under installationen visas också information om status för installationen. Om du installerar ett program som saknar digital signatur eller certifiering visas en varning. Fortsätt bara med installationen om du är helt säker på varifrån programmet kommer och vad det innehåller.



**Exempel:** Om du har fått installationsfilen som bifogad fil i ett e-postmeddelande, går du till brevlådan, öppnar e-posten, öppnar vyn Bifogade filer, bläddrar till installationsfilen och trycker på  för att starta installationen.



## Program (Java™)

### Installera program

Alternativ i vyn  
**Nerladdat: Installera,**  
**Radera, Visa info,**  
**Inställningar, Hjälp och**  
**Avsluta.**



**Tips!** När du läser  
 webbsidor kan du ladda  
 ned en installationsfil och  
 installera den utan att  
 avbryta anslutningen.

Alternativ i huvudvyn för  
 Program: **Öppna, Ta bort,**  
**Uppdatera, Gå till**  
**webbadress, Visa info,**  
**Inställningar, Hjälp och**  
**Avsluta.**

- 1 Tryck på och välj **Extrafunk.** → **Progr.** Tryck på om du vill öppna vyn **Nerladdat** och visa en lista med Java-installationsfiler som sparats i mappen **c:\nokia\installs** i spelsetet.
- 2 Bläddra till en installationsfil och välj **Val** → **Installera.**
- 3 När spelsetet frågar om du vill installera eller uppdatera programmet trycker du på **Ja** för att fortsätta med installationen.  
 .JAR-filen måste vara med vid installationen. Om den saknas kan du uppmanas att ladda ned den. Om ingen kopplingspunkt är angiven för Program ombeds du välja en. När du laddar ned JAR-filen kan du behöva ange ett användarnamn och ett lösenord för att få tillgång till servern. Dessa får du från programmets leverantör eller tillverkare.
- 4 Du meddelas när installationen är slutförd.

### Programhuvudvy

- Starta ett program genom att bläddra till det och trycka på .
- Avinstallera ett program genom att bläddra till det och välja **Val** → **Ta bort.**
- Om du vill upprätta en nätverksanslutning och kontrollera om det finns någon uppdatering för programmet, bläddrar du till det och väljer **Val** → **Uppdatera.**
- Om du vill starta en nätverksanslutning och visa extra information om programmet, bläddrar du till det och väljer **Val** → **Gå till webbadress**, om det är tillgängligt.
- Om du vill visa information som typ, versionsnummer och leverantör eller tillverkare för ett program, bläddrar du till det och väljer **Val** → **Visa information.**



## Programinställningar


Om du vill definiera en standardkopplingspunkt för hämtning av program och programkomponenter går du till vyn **Nerladdat** och väljer **Val** → **Inställningar** → **Standardkoppl.punkt**.



Vissa Java-program kan kräva en nätverksanslutning till en viss kopplingspunkt för att hämta extra data eller komponenter. Bläddra till ett program i huvudvyn i Program och välj **Val** → **Inställningar** → **Inställningar** och välj sedan:

- **Kopplingspunkt** om du vill välja en kopplingspunkt att använda för programmet. Se [Kopplingspunkter](#), sid. 38.
- **Nätverksanslutning** – Alternativen är:
  - **Tillåten** – Anslutningen skapas för programmet utan att du meddelas.
  - **Fråga först** – Du tillfrågas innan programmet ansluter.
  - **Ej tillåtet** – Anslutning tillåts inte för programmet.



## Hanterare – installera och ta bort programvara

Tryck på  och välj **Verktyg** → **Hanterare** för att visa en lista med:

- Program och programvara som kan installeras (ingen indikatorsymbol).
- Installerade program och programvara som kan tas bort (markeras med .
- Program och programvara som installationen avbröts för (markeras med ). Sådana program kan inte användas. Du bör ta bort dem eller försöka installera dem igen.

## Installera program



**Viktigt!** Installera bara program från källor som erbjuder tillräckligt skydd mot skadlig programvara.

Alternativ i huvudvyn:  
**Visa information, Visa certifikat, Installera, Ta bort, Visalogg, Sändlogg, Minnesinfo, Hjälp och Avsluta.**



**Tips!** Välj **Val**→  
**Visa logg** för att se vilka  
programpaket som har  
installerats eller tagits  
bort och när.



**Tips!** Du kan skicka  
en installationslogg till en  
supportavdelning så att de  
kan se vad som har  
installerats eller tagits  
bort. Välj **Val**→ **Sänd  
logg**→ **via SMS, Via  
MMS, Via Bluetooth** eller  
**Via e-post** (endast  
tillgängligt om korrekta  
e-postinställningar har  
angetts).

Om du har installerat en fil som innehåller en uppdatering eller korrigering av ett befintligt program kan du bara återställa det ursprungliga programmet om du har den ursprungliga installationsfilen eller en fullständig säkerhetskopia av det borttagna programpaketet. För att återställa ursprungsprogrammet måste du först ta bort programmet och sedan installera om det från den ursprungliga installationsfilen eller säkerhetskopian.

- 1 Öppna Hanteraren, bläddra till ett installationspaket och välj:
  - **Val**→ **Visa information** om du vill visa information som typ, versionsnummer och leverantör eller tillverkare för ett program.
  - **Val**→ **Visa certifikat** för att visa information om programmets säkerhetscertifikat. Se Certifikathantering, sid. 44.
- 2 Välj **Val**→ **Installera** för att starta installationen.
- 3 När spelsetet frågar om du vill installera eller uppdatera programmet eller programvaran trycker du på **Ja** för att fortsätta med installationen.  
Om en säkerhetsvarning visas i spelsetet och du väljer att fortsätta installationen, kan du välja att visa information och säkerhetscertifikat för programpaketet.  
Under installationen kanske du kan välja installationspråk och vilka komponenter i programpaketet du vill installera.
- 4 Du meddelas när installationen är slutförd.

## Ta bort program

Bläddra till ett programpaket och välj **Val**→ **Ta bort**. Bekräfta med **Ja**.

Om du tar bort ett program kan du bara återinstallera det med hjälp av det ursprungliga programpaketet eller en fullständig säkerhetskopia av det borttagna programpaketet. Om du tar bort ett program kanske du inte längre kan öppna dokument som skapats i det programmet.



**Obs!** Om ett annat program är beroende av det program som du tog bort, kan detta sluta att fungera. Mer information finns i dokumentationen till det installerade programmet.

# Anslutbarhet




## Bluetooth-anslutning

Bluetooth kan användas för trådlös anslutning till Bluetooth-aktiverade enheter, t ex datorer, eller för trådlöst spel, bildöverföring och textöverföring. Eftersom Bluetooth-enheter kommunicerar via radiovågor krävs inte fri sikt mellan spelkonsollen och den andra Bluetooth-enheten. Den enda förutsättningen är att de två enheterna befinner sig inom 10 meter från varandra. Tänk dock på att väggar, andra elektroniska enheter och liknande hinder kan ge upphov till störningar i anslutningen.

Enheten är kompatibel med Bluetooth-specifikationen 1.1 och hanterar följande profiler: Generic Access Profile, Service Discovery Profile, Serial Port Profile, Dial-up Networking Profile, Fax Profile, Headset Profile, Handsfree Profile, Generic Object Exchange Profile, Object Push Profile och File Transfer Profile. För att vara säker på att enheten fungerar tillsammans med andra Bluetooth-enheter, bör du använda tillbehör godkända av Nokia tillsammans med denna modell. Kontrollera med de andra enheternas tillverkare om de är kompatibla med den här enheten.

På vissa platser kan det finnas begränsningar för användandet av Bluetooth-tekniken. Kontrollera hos de lokala myndigheterna eller operatören.

Funktioner som använder Bluetooth-teknik, eller gör det möjligt att köra sådana funktioner i bakgrunden medan andra funktioner används, ökar energiförbrukningen och minskar batteriets livslängd.

Tryck på  och välj **Verktyg** → **Bluetooth**. Du ombeds att ge din enhet ett Bluetooth-namn.

Symboler för olika Bluetooth-enheter:



 **Tips!** När du söker efter enheter kan det hända att vissa Bluetooth-enheter endast visar de unika Bluetooth-adresserna (enhetsadresser). Om du vill ta reda på ditt spelsets unika Bluetooth-adress anger du koden **\*#2820#** i vänteläget.

## Bluetooth-inställningar

- **Bluetooth – På/Av**
- **Enhetsens synlighet: Visas för alla** – spelsetet är synligt för andra Bluetooth-enheter eller **Ej synlig** – spelsetet är inte synligt för andra enheter.
- **Mitt Bluetooth-namn** – Ange ett Bluetooth-namn för spelsetet.



**Obs!** När du har aktiverat Bluetooth och ändrat **Enhetsens synlighet** till **Visas för alla** kan ditt spelset och det namnet ses av andra användare med Bluetooth-enheter.

## Skicka data via Bluetooth

Endast en Bluetooth-anslutning kan vara aktiv åt gången.

- 1 Öppna programmet där det objekt som du vill skicka lagras. Om du vill skicka en bild till en annan kompatibel enhet öppnar du t ex Bilder.
- 2 Välj objektet, till exempel en bild, och välj **Val** → **Sänd** → **Via Bluetooth**.
- 3 Spelkonsollen börjar söka efter närliggande enheter. Alla Bluetooth-aktiverade enheter inom räckvidden visas en efter en på skärmen. En enhetssymbol, enhetens Bluetooth-namn, enhetstypen eller ett kortnamn visas.



**Tips!** Om du tidigare har sökt efter Bluetooth-enheter, visas först en lista med de enheter som påträffades under den sökningen. Om du vill starta en ny sökning väljer du **Fler enheter**. Om du stänger av spelsetet töms listan.

- Om du vill avbryta sökningen väljer du **Stopp**. Sökningen avbryts och du kan upprätta en anslutning till en av de enheter som redan har hittats.
- 4 Bläddra till den enhet som du vill ansluta till och tryck på **Välj**.
  - 5 **Ihopkoppling (om ingen ihopkoppling begärs går du vidare till steg 6)**






**Ordlista:** Ihopkoppling innebär verifiering. Användarna av de Bluetooth-aktiverade enheterna bör tillsammans komma överens om ett lösenord och använda samma lösenord för båda enheterna för att koppla ihop dem. Enheter som saknar användargränssnitt har ett fabriksdefinierat lösenord.

- Om ihopkoppling begärs av den andra enheten innan data kan överföras, avges en ljudsignal och du ombeds att ange ett lösenord.
- Skapa ditt eget lösenord (1 -16 tecken, numeriskt) och stäm av med användaren av den andra Bluetooth-enheten så att ni använder samma kod. Lösenordet används bara en gång.
- Efter ihopkopplingen sparas enheten i vyn Ihopkopplade enheter.






## 6 När anslutningen har upprättats visas texten **Sänder data**.

Om överföringen misslyckas raderas meddelandet eller informationen. Meddelanden som skickas via Bluetooth lagras inte i mappen Utkast i Meddelanden.

### Kontrollera Bluetooth-anslutnings status

- Om  visas i vänteläget, innebär det att Bluetooth har aktiverats.
- Om  blinkar, innebär det att din spelkonsoll försöker ansluta till den andra enheten.
- Om  visas kontinuerligt, innebär det att Bluetooth-anslutningen är aktiv.

## Koppla ihop enheter

Ihopkopplade enheter är lättare att upptäcka och identifieras av  i enhetssökningen. Tryck på  i Bluetooth-huvudvyn om du vill öppna en lista med ihopkopplade enheter (  .

- **Så här kopplar du ihop enheter:** Välj **Val**→ **Ny ihopkoppl. enhet**. Spelsetet startar en enhetssökning. Bläddra till enheten och tryck på **Välj**. Utväxla lösenord, se steg 5 (Ihopkoppling), sid. 92.
- **Så här avbryter du en ihopkoppling:** Bläddra till enheten och välj **Val**→ **Radera**. Om du vill avbryta samtliga ihopkopplingar väljer du **Val**→ **Radera alla**.



**Tips!** Om du tar bort ihopkopplingen med en enhet då du är ansluten till enheten, tas ihopkopplingen bort direkt, men anslutningen förblir aktiv.


- **Så här definierar du en enhet som behörig eller obehörig:** Bläddra till en enhet och välj **Val**→ **Ange som behörig** – Anslutningar mellan spelsetet och en behörig enhet kan upprättas utan din kännedom. Ingen separat bekräftelse eller godkännande krävs.





**Tips!** Om du vill skicka text via Bluetooth (i stället för textmeddelanden), går du till Anteckningar, skriver texten och väljer **Val**→ **Sänd**→ **via Bluetooth**.



**Tips!** Om du vill ange ett kort namn (smeknamn, alias), bläddrar du till enheten och väljer **Val**→ **Tildela smeknamn** i vyn Ihopkopplade enheter. Namnet hjälper dig känna igen en viss enhet med enhetssökning eller när en enhet begär en anslutning.

Använd denna status för dina egna enheter, t ex din dator, eller enheter som tillhör personer du litar på. Symbolen  visas bredvid behöriga enheter i vyn I hopkopplade enheter. **Ange som obehörig** – Anslutningsförfrågan från denna enhet måste accepteras separat varje gång.

## Ta emot data via Bluetooth

När data via Bluetooth tas emot av telefonen avges en ljudsignal och du tillfrågas om du vill godkänna Bluetooth-meddelandet. Om du godkänner visas  och objektet placeras i mappen Inkorg i Meddelanden. Bluetooth-meddelanden indikeras med . Se Inkorgen – ta emot meddelanden, sid. 61.

## Stänga av Bluetooth

Om du vill stänga av Bluetooth väljer du **Bluetooth** → **Av**.

## Ansluta till en dator via Bluetooth

Mer information om hur du installerar PC Suite för Nokia N-Gage QD, upprättar en anslutning till en kompatibel dator via Bluetooth och hur du använder PC Suite för Nokia N-Gage QD finns i **Installationsguiden för PC Suite** på CD-skivan under "Software" i hjälpen.

## Använda CD-ROM-skivan

CD-skivan bör starta automatiskt när du sätter i den i CD-ROM-enheten på en kompatibel dator (kompatibel med WinXP, Win98, WinME, Win98SE och Win2000). Om inte, gör du så här: Öppna Utforskaren och gå till rotkatalogen på CD-ROM-enheten. Dubbleklicka på filen **N-Gage QD.exe** för att öppna CD-skivans användargränssnitt.

# Information om batteri

## Ladda och ladda ur

Enheten drivs med ett laddningsbart batteri. Ett nytt batteri fungerar bäst först när det har laddats upp och ur helt, två eller tre gånger. Batteriet kan laddas och laddas ur hundratals gånger, men så småningom har det tjänat ut. När samtalstiden och passningstiden börjar förkortas märkbart är det dags att köpa ett nytt batteri. Använd endast batterier som är godkända av Nokia, och ladda endast batterierna med laddare som är godkända av Nokia och avsedda för enheten.

Koppla bort laddaren från eluttaget och enheten när den inte används. Lämna inte batteriet anslutet till laddaren.

Överladdning kan förkorta batteriets livslängd. Ett fulladdat batteri som inte används laddas så småningom ur. Extrema temperaturer påverkar ditt batteris laddbarhet.

Använd endast batteriet för avsett ändamål. Använd aldrig laddare eller batteri som är skadade.

Kortslut inte batteriet. Batteriet kan kortslutas oavsiktligt om ett metallföremål, som ett mynt, ett gem eller en penna, kommer i direkt kontakt med batteriets positiva (+) och negativa (-) poler. (De ser ut som metallband på batteriet.) Det kan t.ex. hända om du har ett reservbatteri i fickan eller en väska. Kortslutning av polerna kan skada batteriet eller det föremål som kortsluter polerna.

Om du lämnar batteriet i värme eller kyla, t.ex. i en stängd bil på sommaren eller vintern, minskar batteriets kapacitet och livslängd. Försök alltid förvara batteriet mellan 15 °C och 25 °C

(59°F och 77°F). En enhet med överhettat eller nedkyllt batteri kan tillfälligt upphöra att fungera, även om batteriet är helt laddat. Batterier är särskilt begränsade i temperaturer långt under 0 °C.

Kasta aldrig batterier i öppen eld! Ta tillvara på batterierna enligt lokala bestämmelser. Återvinn dem om möjligt. Kasta dem inte i hushållsavfallet.

## SKÖTSEL OCH UNDERHÅLL

Din enhet är en tekniskt avancerad produkt framställd med stor yrkesskicklighet och bör behandlas med största omsorg. Genom att följa nedstående råd kan du se till att garantin täcker eventuella skador.

- Skydda enheten mot fukt. Nederbörd, fukt och alla typer av vätskor kan innehålla ämnen som fräter på de elektroniska kretsarna. Om enheten skulle bli blöt, bör du ta bort batteriet och låta enheten torka helt innan du sätter tillbaka det.
- Använd eller förvara inte enheten i dammiga, smutsiga miljöer. Enhetens rörliga delar och elektroniska komponenter kan ta skada.
- Förvara inte enheten på varma platser. Höga temperaturer kan förkorta livslängden för elektroniska apparater, skada batterierna och förvränga eller smälta vissa plaster.

- Förvara inte enheten på kalla platser. När enheten värms upp till normal temperatur kan det bildas fukt på insidan av den, vilket kan skada de elektroniska kretsarna.
- Försök inte öppna enheten på annat sätt än så som anges i den här handboken.
- Tappa inte enheten. Slå eller skaka inte heller på den. Om den behandlas omilt kan kretskorten och finmekaniken gå sönder.
- Använd inte starka kemikalier, lösningsmedel eller frätande/starka rengöringsmedel för att rengöra enheten.
- Måla inte enheten. Målarfärg kan tappa till dess rörliga delar och hindra normal användning.
- Använd endast medföljande antenn eller en godkänd ersättningsantenn. Icke godkända antenner, ändringar eller fästianordningar kan skada enheten och kan eventuellt bryta mot de bestämmelser som gäller radioenheter.

Ovanstående råd gäller såväl enhet som batteri, laddare eller annat tillbehör. Om någon enhet inte fungerar som den ska, ta den till närmaste kvalificerade serviceverkstad.

## YTTERLIGARE SÄKERHETSINFORMATION

### Användningsmiljö

Kom ihåg att följa eventuella särskilda regler som gäller där du befinner dig, och stäng alltid av enheten där det är förbjudet att använda den eller där den kan orsaka störningar eller fara. Använd bara enheten i dess normala användarpositioner. För att följa riktlinjerna för radiostrålning bör du endast använda tillbehör som godkänts av Nokia. När enheten är påslagen och

bärs på kroppen, bör du alltid använda därför avsedd hållare eller bärväska.

### Medicinska enheter

Användning av utrustning som sänder ut radiosignaler, t.ex. mobiltelefoner, kan störa otillräckligt skyddade medicinska apparater. Rådfråga en läkare eller apparatens tillverkare för att avgöra om den har ett fullgott skydd mot externa radiosignaler eller om du har några frågor. Om det finns föreskrifter anslagna på sjukvårdsinrättningar som uppmanar dig att stänga av enheten när du befinner dig där, bör du göra det. Sjukhus och sjukvårdsinrättningar använder ibland utrustning som kan vara känslig för externa radiosignaler.

**Pacemaker** Pacemakertillverkare rekommenderar att man har ett avstånd på minst 20 cm (6 tum) mellan en mobiltelefon och en pacemaker för att undvika risken för störningar hos pacemakern. Dessa rekommendationer överensstämmer med oberoende forskning och rekommendationer från Wireless Technology Research. Personer med pacemaker bör:

- alltid hålla enheten mer än 20 cm från sin pacemaker när enheten är på.
- inte bära enheten i en bröstficka.
- hålla enheten mot örat på motsatt sida av pacemakern för att minska risken för störningar.

Stäng omedelbart av enheten om du har minsta anledning att misstänka att det uppstår störningar.

**Hörapparater** Vissa digitala trådlösa enheter kan orsaka störningar hos somliga hörapparater. Om sådana störningar skulle uppstå kan du kontakta din operatör.



## Fordon

Radiosignaler kan påverka elektroniska system i motorfordon (t.ex. elektronisk bränsleinsprutning, låsningsfria bromsar, automatisk farthållare, system för krockkuddar) som är felaktigt installerade eller bristfälligt skyddade. Om du vill ha mer information, kontakta tillverkaren eller deras representant angående ditt fordon eller eventuell tilläggsutrustning.

Låt endast kvalificerad personal reparera eller installera enheten i ett fordon. En felaktig installation eller reparation kan vara farlig, och kan innebära att garanti som eventuellt gäller för enheten upphör att gälla. Kontrollera regelbundet att all trådlös utrustning i din bil är korrekt installerad och fungerar felfritt. Förvara eller frakta inte brandfarliga vätskor, gaser eller explosiva ämnen tillsammans med enheten eller dess tillbehör. För fordon utrustade med krockkudde: Kom ihåg att krockkuddar luftfylls med avsevärd kraft. Placera inga föremål, inklusive fast installerad eller bärbar radioutrustning, i området ovanför krockkudden eller området där den vecklas ut. Felaktigt installerad radioutrustning i bilen kan leda till allvarliga skador om luftkudden luftfylls.

Det är förbjudet att använda enheten under flygning. Slå av enheten innan du går ombord på ett flygplan. Att använda trådlösa teleenheter inne i ett flygplan kan vara farligt för flygsäkerheten och störa telekommunikationen. Dessutom kan det vara olagligt.

## Områden med risk för explosion

Stäng alltid av enheten när du befinner dig på ett område där det råder risk för explosion och följ alla skyltar och instruktioner. Risk för explosion föreligger bland annat i områden där du normalt ombedes stänga av bilmotorn. Inom

ett sådant område kan gnistor orsaka explosion eller brand som kan leda till personskador eller t.o.m. döden. Stäng av enheten vid tankställen, som i närheten av bensinpumpar och bensinstationer. Följ de begränsningar för användning av radioutrustning som gäller i närheten av platser där man förvarar och säljer bränsle, kemiska fabriker och pågående sprängningsarbete. Områden med risk för explosion är oftast, med inte alltid, klart utmärkta. Detta gäller även under däck på båtar; vid transport eller lagring av kemikalier; fordon som använder flytande bränsle (som propan eller butan); områden där luften innehåller kemikalier eller partiklar, som korn, damm eller metallpulver.

## Säkerhetsinformation om videospel

**Om ljusframkallade anfall** En mycket liten del av befolkningen kan drabbas av anfall när de utsätts för vissa bilder, däribland blinkande ljus eller mönster som kan förekomma i videospel. Även människor som inte tidigare haft epileptiska anfall kan ha ett okänt tillstånd som kan förorsaka ljusframkallade epileptiska anfall när de tittar på videospel. Sådana anfall kan ha ett flertal symptom, såsom yrsel, synförändringar, ryckningar i ansiktet eller ögonen, ryckningar eller skakningar i armar och ben, desorientering, förvirring eller tillfällig sinnesfrånvaro. Anfallen kan också orsaka medvetslöshet eller kramper som kan leda till skador om personen faller eller slår i föremål i närheten.

Sluta genast spela och kontakta läkare om du upplever något av dessa symptom. Vuxna som låter ungdomar (eller barn) spela spelen bör vara vaksamma på och fråga sina barn om dessa symptom eftersom det är större risk att barn drabbas av anfall. Risken för ljusframkallade epileptiska anfall minskas om du spelar i väl upplysta rum och avstår från att spela om du är

dåsig eller trött. Om du eller någon släkting har haft anfall eller epilepsi tidigare, ska du kontakta läkare innan du spelar.

**Spela säkert** Gör paus i spelet minst en gång i halvtimmen. Sluta genast spela om du känner dig trött eller om du känner en obehaglig känsla eller smärta i händer och/eller armar. Om problemen består, kontakta en läkare.



Vibrationer kan försvåra skadorna. Aktivera inte vibration om du har någon åkomma i skelettet eller lederna i fingrar, händer, handleder eller armar.

## Nödsamtal



**Viktigt:** Mobiltelefoner, inklusive denna enhet, använder radiosignaler, mobiltelefonnätet, det markbundna nätet och användarprogrammerade funktioner. Detta gör att förbindelse under alla förhållanden inte kan garanteras. Därför bör du aldrig förlita dig enbart till en mobiltelefon för mycket viktiga samtal, som medicinska akutfall.

## Ringa ett nödsamtal:

- 1 Slå på enheten (om den inte redan är på). Kontrollera att signalstyrkan är tillräcklig. Vissa nät kan kräva att ett giltigt SIM-kort är korrekt installerat i enheten.
- 2 Tryck på  så många gånger som behövs för att rensa displayen och göra enheten redo för samtal.
- 3 Slå det aktuella nödnumret där du befinner dig. Nödnummer varierar mellan olika platser.
- 4 Tryck på knappen .

Om vissa funktioner används är det möjligt att du måste stänga av dem innan du kan ringa nödsamtal. Om enheten är inställd på en profil för offline-arbete eller flygning, måste du aktivera telefonfunktionen genom att byta profil innan du kan ringa nödsamtal. Läs vidare i denna handbok eller kontakta operatören för mer information.

Ge information om olyckan så noggrant som möjligt när du ringer ett nödsamtal. Din enhet kanske är den enda kontakt som finns med olycksplatsen. Avbryt inte samtalet förrän du blir ombedd att göra det.



**WARNING!** I profilen för offline-arbete går det inte att ringa (eller ta emot) några samtal, inklusive nödsamtal, eller använda andra funktioner som behöver nätsignal.

## Information om certifiering (SAR)

### ENHETEN UPPFYLLER INTERNATIONELLA KRAV VID EXPONERING FÖR RADIOVÅGOR

Din mobila enhet är en radiosändare och -mottagare. Den har utformats och tillverkats för att inte överstiga gränsvärdena för exponering för radiofrekvent energi (RF) enligt internationella rekommendationer (ICNIRP). Dessa gränser är en del av omfattande riktlinjer och etablerar tillåtna nivåer av radiofrekvent energi för allmänheten. Riktlinjerna har utvecklats av oberoende vetenskapliga organisationer genom regelbundna och omfattande utvärderingar av vetenskapliga undersökningar. Riktlinjerna har en god säkerhetsmarginal för att säkerställa alla personers säkerhet, oavsett ålder och hälsa.

Exponeringsstandarden för mobila enheter mäts i måttenheten Specific Absorption Rate, eller SAR.

Det fastställda gränsvärdet i de internationella riktlinjerna för SAR är 2,0 W/kg\*. SAR mäts i standardpositioner när enheten sänder med högsta godkända effekt på alla testade frekvensband. Även om SAR har bestämts vid den högsta certifierade effekten, kan enhetens verkliga SAR-värde under användandet ligga långt under det maximala värdet. Detta beror på att enheten har utvecklats för att arbeta på olika effektnivåer för att inte använda högre effekt än nödvändigt för att nå nätet. I allmänhet gäller, att ju närmare du befinner dig en antenn för en basstation, desto lägre blir den utstrålade effekten från enheten.

Högsta uppmätta SAR-värde för denna enhet när den testades mot örat är 0,57 W/kg.

Den här enheten uppfyller riktlinjerna för strålning när den antingen används i normal position mot örat, eller när den befinner sig minst 2,2 cm från kroppen. Om enheten bärs nära

kroppen i en bärväska, bälteshållare eller hållare, bör denna inte innehålla metall, och produkten bör placeras minst 2,2 cm från kroppen.

För att kunna skicka och ta emot datafiler och meddelanden måste enheten ha god kontakt med nätet. I en del fall kan överföring av datafiler och meddelanden fördröjas tills sådan anslutning finns. Se till att avståndsanvisningarna ovan följs tills överföringen är slutförd.

\* SAR-värdena för mobila enheter som används av allmänheten är 2,0 watt/kilogram (W/kg) i genomsnitt per tio gram vävnad. Riktlinjerna innehåller en god säkerhetsmarginal för att ge extra skydd för allmänheten och ta hänsyn till variationer i mätningarna. SAR-värdena kan variera beroende på olika länders rapporteringsbehov och nätbandet. SAR-information om andra länder finns under produktinformationen på [www.nokia.com](http://www.nokia.com).

# Index

## A

### Alarm

- Alarmklocka 81
- Kalenderalarm 75

### Anslutningsinställningar 37

### Anslutningssymboler

- Bluetooth 93
- GPRS 22
- GSM-datasamtal 22

## B

### Bilder

- Lägga till ett kontaktkort 48
- Visa 52

### Bluetooth

- Anslutningsstatus, symboler 93
- Enhetens adress 92
- Enhetssymboler 92
- Fabriksdefinierat lösenord 92
- Ihopkoppling 92
- Ihopkoppling, förklaring 92
- Ihopkopplingsförfrågan 93
- Lösenord, förklaring 92
- Stänga av 94
- Uppkopplingsförfrågan 93

### Bokmärke, förklaring 84

### Brevlåda 63

## C

- Cache 86
- CD-ROM 94
- Cell broadcast-meddelanden (CBS) 67
- Certifikat 44

## D

- Dataanslutningar
- Symboler 22

### Dator

- Ansluta 94
- Datoranslutningar 94
- Datum
- Inställningar 42
- DNS, domännamnsservice, förklaring 40

## E

- E-post 59
- Fjärrbrevlåda 63
- Hämta från brevlådan 64
- Offline 66
- Visa bilagor 64
- Öppna 64

## F

- Filformat
- SIS-fil 87
- Fjärrbrevlåda 63
- Förbetalda SIM-kort 31

## G

- Genvägar
- Gå till 82
- I Bilder 52
- i vänteläget 22
- GPRS 37
- Datamätare 33
- Förklaring i ordlistan 37
- Inställningar 41

## H

- Handsfree
- Se *Högtalare*
- Hjälp 19
- Högtalare 26
- Aktivera 26
- Stänga av 26

## I

- Inaktivt läge
- Se *Vänteläge*
- Indikatorer och ikoner som visas i vänteläge 22
- Informationstjänst
- Se *Cell broadcast-meddelanden (CBS)*
- Inställningar
- Anpassa spelsetet 21

Bluetooth 92  
Certifikat 44  
Dataanslutningar 37  
Datum och tid 42  
Display 35  
Grundinställningar 35  
Kalender 76  
Koder 42  
Kopplingspunkter 38  
Ljud 73  
Logg 33  
Låskod 42  
PIN kod 42  
Program (Java™) 89  
Samtalsspärr 45  
Skärmsläckaren 35  
Språk 34  
Vidarekoppling 30  
Internet  
    Kopplingspunkter, se  
        *Kopplingspunkter*  
Internet-kopplingspunkter (IAP)  
    Se *Kopplingspunkter*  
IP-adress, förklaring 40  
ISDN, förklaring 40  
**J**  
Java  
    Se *Program*  
**K**  
Kalender

Alarm 75  
Använda PC Suite 75  
Skicka poster 75  
Stänga av ett kalenderalarm 75  
Klippa ut  
    Text 58  
Klistra in  
    Text 58  
Klocka  
    Alarm 81  
    Inställningar 81  
    Snooze 81  
Koder 42  
Kontaktkort  
    Infoga bilder 48  
    Lagra DTMF-toner 29  
    Ta bort ringsignaler 49  
Kopierar  
    Kontakter mellan SIM-kortet och  
        enhetens minne 49  
    Text 58  
Kopplingspunkter 37  
    Inställningar 38  
    Inställningar, avancerade 40  
**L**  
Ljud  
    Inställningar 73  
    Spela in ljud 81  
    Stänga av en rington 29  
    Ta bort personlig ringsignal 49

Logg  
    Filtrera 33  
    Radera innehållet 33  
Låskod 42  
**M**  
Meddelanden  
    Multimediedelanden (MMS) 59  
    Skriva e-postmeddelanden 59  
Meny  
    Ordna om 21  
Miniatyrbilder  
    I kontaktkort 48  
Minneskort 14, 24  
    Låsa upp 25  
    Lösenord 25  
Minnet nästan fullt  
    Visa minnesförbrukning 23  
Multimediedelanden (MMS) 59  
    Spela upp ljudklipp 62  
    Spela upp ljudklipp igen 62  
**N**  
Nummerbegränsning 43  
**P**  
PC Suite  
    Kalenderinformation 75  
PIN kod 42  
Program, Java 87, 88  
Programvara  
    Överföra .SIS-fil till enheten 87

Påminnelse

Se *Kalender, Alarm*

## R

Ringsignaler

Inställningar 73

Lägga till personliga  
ringsignaler 49

Ta emot i ett SMS 62

Röstbrevlåda 27

Vidarekoppla samtal till  
röstbrevlådan 30

Röstmeddelanden 27

Röstmärken 49

Lägga till 50

Ringa samtal 50

Röststyrd uppringning 49

## S

Samtal

Inställningar 35

Inställningar för vidarekoppling 30

Internationellt 27

Koppla 29

Kostnadsgräns 31

Längd 31

Mottagna 30

Uppringda nummer 30

Samtalslistor

Se *Logg*

SIM-kort

Kopiera namn och nummer 49

Meddelanden 66

Meddelanden på SIM 33

Namn och nummer 33

SIS-fil 87

Skicka

Kontaktkort, Visitkort 49

SMS-meddelandecentral 68

Lägga till en ny 68

Snabbuppringning 28

Snooze

Alarmklocka 81

Kalenderalarm 75

Spel

Flera spelare 16

Hantera spelinformation 16

Offlineprofil 73

Radera spelinformation 17

Starta ett spel 16

Spela in röstmärken 50

Spelkort 14

## T

Tid

Inställningar 42

Töm skärmen

Se *Vänteläge*

## U

USSD-kommandon 67

## V

Videoinspelning 53

Visa bilder 52

Volymkontroll 26

Högtalare 26

Under ett samtal 27

Vänteläge 21

Växla mellan program 20